

Virar do avesso

linhas que cosem o trabalho
2005 - 2011

João Pedro de Abreu Tudela Almeida Dias

Tese de Doutoramento em Arte e Design

Fundamentação escrita em torno da obra para obtenção do grau de Doutor

Orientador

Professor Doutor Fernando José Pereira

Dedicatória

à Rosi e aos meus filhos Nicolau e Vasco

Agradecimentos

agradeço à Rosi, ao Fernando José Pereira, ao Miguel Leal, ao Miguel Carvalhais, ao Nuno Tudela, ao Pedro Almeida, à Teresa Campos e à Laura Ferreira a paciência, os conselhos, a orientação, o apoio e a amizade.

O tema central deste “Virar do avesso: linhas que cosem o trabalho 2005-2011”, é o de uma auto reflexão sobre a obra plástica visual e sonora produzida entre 2005 e 2011.

Dividida em cinco capítulos dedicados a séries de trabalho plástico, obras e projetos isolados, trabalho sonoro, performance e cenografia, junta e relaciona conceitos e propósitos dos trabalhos realizados durante este período, com outros anteriores que os contextualizam.

Compartilhados em diferentes territórios criativos, os trabalhos reunidos, em forma de revisão, desconstrução e contextualização, cruzam-se, implicam-se e sobrepõem-se com as ideias e coerência da ação que é a do autor e artista. As linhas percorrem uma área que é uma súpula do tempo e do trabalho plástico, associando conceitos recorrentes como: colagem, apropriação, memória, matéria, som, espaço, tempo, suspensão, contaminação, pré conceito, acidente, trajeto ou objetivo.

This work is a reflection about the visual and audial plastic works produced between 2005 and 2011.

Divided in five chapters devoted to series of plastic works, individual pieces and projects, sound works, performances and set design, the study gathers and relates concepts and goals of the works developed during this period contextualizing them with previous productions.

Shared in various creative territories, the gathered works, in the guise of a revisal, deconstruction and contextualization, are crossed, implied, and superimposed with the ideas and coherence of the author's and artist's action. Lines run through an area than is a sum of time and plastic work, associating recurring contexts such as: collage, appropriation, memory, matter, sound, space, time, suspension, contamination, prejudice, accident, paths or goals.

Índice

Dedicatória	3
Agradecimentos	5
Resumo / Abstract	7
Timeline	13
Alinhamento	15
... das Séries	21
...flexo #1	23
...flexo #2	27
Segredo/Secret (2+more)	33
Dupla Sombra #1	37
Dupla Sombra #2	39
Re...	43
... de Projectos	49
TramaVera	51
Ubu's	57
I'll be right behind you	63
Todos Já	69
TakeOffLoopOn	75
Piecemeal	81
Soft	85
A idade do cacifo	91
Shuut!	95
Samebody call me Sebastian	99
Alvos	105
De-Pó-Sito	111
You must be Glass	121
DarkRoseSoundFlower	131
Up Side Down	137
Safe	145
N'est pas, 2010	151
... and now in stereo	155

Sus-penso-em-pac	161
Iphonophoto	167
... do Áudio	173
Atmosfera Reduzida	175
Tuning Tone	183
Cool-age	187
Safe (Long Stereo Version)	193
ptOneminute	199
@c	205
... da Performance	221
Performance	223
... da Cenografia	243
Rua! Cenas de Música para Teatro	245
Figurantes	249
O Saque	255
Embarques	263
Transações	267
O Avarento	273
Final Mente	277
(in)Conclusão	281
CDs	299
Créditos das imagens	301

Timeline

O trabalho de um artista plástico concretiza-se quando a prática se mostra e se manifesta publicamente. Essa prática passa naturalmente pela oficina, mas não afasta todo o trabalho de investigação que lhe está inerente. Nesta área, os métodos de investigação têm especificidades que se prendem com a prática de projeto, ou seja, o tempo dedicado e o conhecimento adquirido que vai da ideia à concretização, que assimila a experimentação prática entendida como investigação em ação.

Com esta consciência e o reconhecimento de que: “... o conhecimento novo produzido encontra-se, parcial ou totalmente, incorporado em obras e realizações. Embora o significado e o contexto desse conhecimento possa ser descrito por palavras, a sua compreensão mais profunda apenas pode ser atingida com referência a essas obras e realizações.”¹; a fundamentação escrita, que agora se apresenta, diz respeito ao processo de conceção e elaboração de obras e realizações, compreendidas entre os anos 2005 e 2011, de acordo com o estipulado na alínea b) do artigo 31º do Decreto-Lei n.º 74/2006 de 24 de Março, na redação que lhe foi dada pelo Decreto-Lei n.º 230/2009, de 14 de Setembro.

A obra em análise assenta numa estrutura de investigação e de relações conceptuais que se expressa numa *timeline*, onde se encontra balizado o período proposto para reflexão e estudo e que inclui alguns trabalhos anteriores com o intuito de contextualizar a pesquisa.

1 Decreto-Lei n.º 230/2009. D.R. n.º 178, Série I de 2009-09-14

Divididos em diferentes territórios criativos, os trabalhos agora reunidos, com a intenção de revisão, desconstrução e contextualização, cruzam-se, implicam-se e sobrepõem-se com as ideias, a visão e a coerência da ação que é a do artista.

É um objeto de escrita que parte de um estudo virado, quase exclusivamente, para o seu assunto, que não recorre a referências bibliográficas ou pensamentos exteriores (quando ocorrem, de um modo pontual e residual, servem de esclarecimento ou prolongamento do discurso) e que se centra na prática e na investigação do autor.

Na primeira fase, os trabalhos foram divididos em áreas de conceção como séries, projetos separados e inscritos em propostas isoladas, trabalhos exclusivamente sonoros, performances e cenografias.

Com a consciência de que estes territórios se iriam cruzar, na segunda fase do trabalho fizeram-se ligações conceptuais que resultaram num desenho de linhas que unem as obras e que revelam a intersecção e o encontro das ideias.

Os territórios de produção servem a divisão por capítulos, atribuem os títulos do alinhamento e sustentam as linhas que traçam a ligação existente entre os trabalhos escolhidos. Assim, qualquer dos capítulos subentende a palavra *linhas*, como objeto que os une e que também os agrupa.

Este alinhamento está dividido/agrupado em cinco capítulos com as seguintes designações: primeiro capítulo *...das séries*, o segundo *...dos projetos*, o terceiro *...do som*, o quarto *...da performance* e o quinto *...da cenografia*.

A *timeline* que os reúne e liga, resulta num enredo que não é de uma leitura absolutamente clara ou esquemática, mas repete e espelha um desenho que deriva de um processo idêntico ao que é usado para construir cada uma das obras, ou seja, faz desta revisão/reflexão um outro trabalho de apropriação, cujo suporte e a matéria é a própria obra plástica.

Leia-se como uma outra obra feita dos conceitos, das memórias e das relações de uma prática e ação de autor.

Embora a teia de relações, constatada e desenhada na *timeline*, expresse a unidade da obra, no discurso reflexivo, cada trabalho *exposto* tem um texto dedicado que pontua essa linha.

Notas em forma de diagrama ladeiam as entradas dos textos dedicados e

aparentemente indicam a situação da obra no tecido das relações. Podem remeter para mapas de *metro*, que traçam trajetórias de fácil leitura e orientação, definidos por linhas que principiam e terminam, dependendo da direção que se toma. Mas num olhar mais atento, as ligações estabelecidas não clarificam os caminhos que entrelaçam tempos e áreas artísticas diversas, deixando ao *passageiro* um campo aberto de possibilidades, como se a deslocação entre as diferentes *estações* se desse numa *máquina do tempo* que enreda o espaço, o tempo e as relações.

O título da fundamentação reflete as opções processuais que apontam para o *avesso* como o lugar onde se pode encontrar informações adicionais. Não se trata de um manual de instruções, mas também o é já que descreve assuntos relacionados com os trabalhos, fazendo com que esta informação passe a contaminar o conhecimento das obras inclusas.

É no avesso das coisas que se encontram dados acrescidos que podem esclarecer e conduzir para a estrutura ou esqueleto que sustenta o que é visível e que desvenda o que está oculto; onde se encontram as linhas que cosem as partes, as linhas da composição capaz de cerzir uma trama de relações e ideias.

Este objeto de estudo respeita a verdade das obras referenciadas. Como tal, optou-se pela inclusão das imagens de trabalhos somente a preto e branco, assumidas como esboços que mapeiam a leitura e não os ilustram nem os substituem. Estabelecem uma ponte com a *timeline* e com os diagramas e funcionam como mapas que guiam, mas que não revelam o que fica no meio do traçado.

Nas palavras desvendam-se alguns pormenores do que o autor pensa, desenvolve e concretiza nos objetos que cria; obras que não se fecham num estilo ou género para se seriarem. Aqui se assume a multiplicidade de meios e soluções para agrupar e concluir o que se pode expor com uniformidade criativa.

Os conceitos e desígnios subjacentes às obras reunidas nesta fundamentação escrita cruzam-se em complexas ou simples relações e enredam-se num traçado que origina um desenho que lhes dá corpo.

... das Séries



...flexo #1

FlexoTan (2005)

Dois CDs áudio em loop, quatro altifalantes, cabos áudio e calhas de plástico sobre quatro paredes vazias.

Da série “...flexo” exposto na Galeria Graça Brandão, Porto

A vídeo instalação “Echo” de Dennis Oppenheim, de 1973 (na coleção do Whitney Museum, em Nova Iorque), mostra, em quádrupla projeção vídeo, a mão do autor a bater nas quatro paredes. É um trabalho que, por entre as diversas possíveis analogias, relaciona o toque do artista na área expositiva denominada *white cube*, cerca o observador com ações autorais e assina o espaço como suporte de trabalho. Como descreve Ken Johnson:

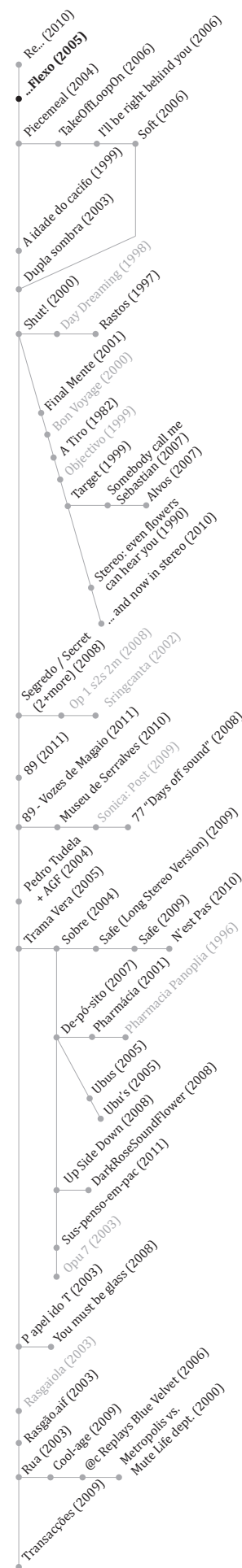
“... a sequência filmada de uma secção de uma parede branca projeta-se em cada uma das quatro paredes de uma galeria obscurecida. Em cada projeção, uma mão masculina bate na parede, intermitentemente e sonoramente, como se quisesse enfatizar a sua propriedade material. O paradoxo é que tanto a parede projetada como a mão são imateriais. O curioso está no ritmo da batida da mão que nos envolve ...”¹

Segundo o mesmo autor, “Echo” também sugere o fenómeno de um som a passar através de um sólido, transportando a realidade física da ação de atravessar uma barreira para o outro lado, para um espaço oculto ao olhar. A esta descrição e leitura, acrescenta-se a causa efeito de reverberação.

A reverberação sonora apresenta diferentes aspetos consoante o espaço e os materiais sob os quais o evento sonoro está a acontecer.

Ao incluir a matéria sonora no trabalho plástico, a verdade que lhe está associada deve ser pensada, ou calculada, para que não penalize o resultado/conclusão da peça. Quando esta verdade associada ao som é parte do trabalho, então o controlo deverá incluir uma maior contenção na incorreção.

1 “... the filmed image of a section of a white wall is projected onto each of the four walls of a darkened gallery. In each projection, a man's hand intermittently and resoundingly slaps the wall as if to emphasize its material factuality. The paradox is that the projected wall and hand are immaterial. The fun is in the hand-slapping rhythm that envelops you ...”
JOHNSON, Ken. The Avant-Garde, No Longer Avant, publicado no The New York Times, a 29 de Julho de 2010





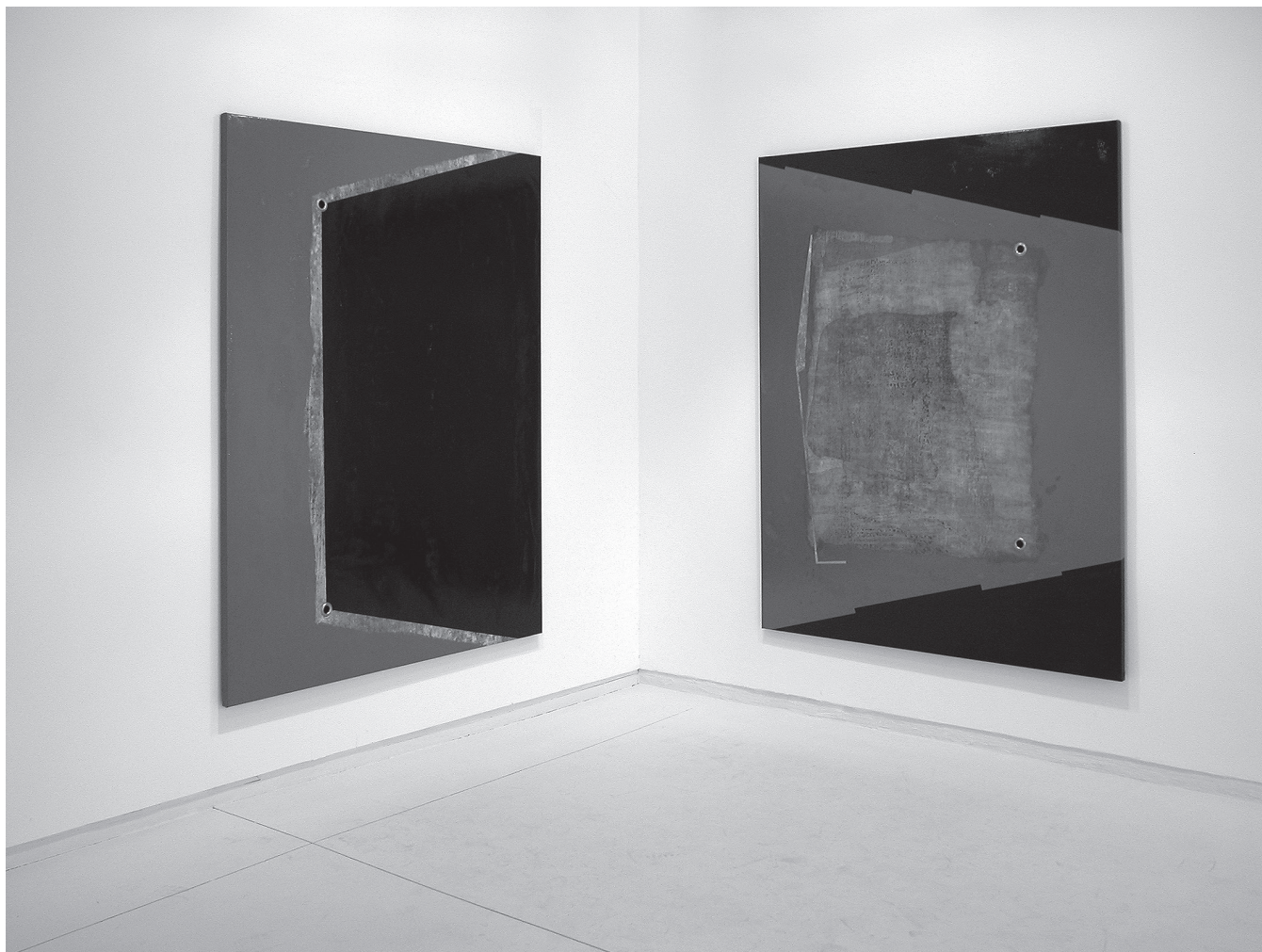
Em 2007, Christian Marclay realizou “Crossfire”, uma vídeo instalação de quatro canais, cada um, também projetado em quatro paredes da sala. As imagens, apropriadas, são enquadramentos de diversos personagens a engatilhar e disparar armas de fogo. O ritmo da montagem e a quádrupla projeção, coloca o visitante rodeado de cenas de tiroteio e a ser constantemente surpreendido pelo *fogo cruzado*.

“FlexoTan” consiste em quatro altifalantes, colocados em quatro paredes à altura média da cabeça, virados para a parede. O som disparado, de modo aleatório, em cada um destes pontos é composto por momentos sonoros, previamente gravados e montados, de diferentes tipos de pancadas nas paredes do espaço ocupado, sobrepostos a sons de disparos de arma de fogo, com o mesmo tempo de duração. Cada estampido contém, portanto, um dos sons gravados no local e um dos disparos de arma. O som que resulta do bater na parede é diferente do som que resulta do estouro do disparo; e a ação provocada para cada um também é distinta. Uma, é o estrondo do disparo que aciona a saída do projétil até ao corpo mais próximo, a outra, é o resultado do momento em que um corpo (mão) encontra outro corpo (parede). Na plena sobreposição destes dois eventos sonoros, deixa-se de ter a referência padrão, para passar apenas a considerar o ruído.

Em exercícios de sobreposição e colagem de sons com alguma proximidade, o mútuo efeito de máscara pode anular alguma identidade, que se assistia originalmente em cada um deles. Deste modo, o resultado afasta as primeiras imagens sugeridas, para dar lugar a um novo acontecimento, com ou sem referente, mas certamente, como uma soma que pode subtrair ou mesmo apagar determinadas frequências, com maior ou menor protagonismo, que as identificava.

Os sons utilizados na instalação, funcionam como reflexo um do outro. Um ressoa quando do resultado do embate, o outro soa da execução antes do choque. Este trabalho coloca-os no mesmo instante de tempo e conta com o reflexo do resultado, devolvido pelas paredes do espaço.

Tal como em “UpSideDown”², “FlexoTan” aglomera o fruidor. O observador faz a leitura e é atingido pelos impulsos sonoros, soma a eventual informação e agrupa o espaço com a sua presença. É uma instalação sonora que fica literalmente entre “Echo” e “Crossfire”, no tempo e na ideia.



...flexo #2

...flexo (2005)

óleo, pastel de óleo, pó de grafite, folha de ouro, esmalte e ilhós sobre tela. 207 x 180 cm (2x).

Da série “...flexo”, exposto na Galeria Graça Brandão, Porto

Pintura de reflexo, posição e lugar.

A palavra reflexo pode significar indireto, repetição ou reverberação, mas também pode acomodar vocábulos como inconsciente, instintivo ou involuntário. Se da palavra reflexo retirarmos o predeterminado *re*, fica-se com algo que deixa de ter a conotação de duplicação e ganha uma certa autonomia de resultado.

Apesar das componentes volumétricas estarem presentes em muitas das produções pictóricas dos anos 80 e 90, todas elas brotam do plano/suporte, invariavelmente bidimensional, e desenhavam (em conjunto com o plano onde estão acopladas) o espaço associado à sua própria volumetria e matéria. Surgem como formas apropriadas, com uma missão conceptual articulada com a ideia, e desprovidas do deliberado decalque do real. Para quê reproduzir com diferentes matérias o que se pode utilizar de uma forma direta? A criação e a correspondente construção do objeto plástico, afastam-se da mera representação do assunto. Questões próximas de posições como a apropriação, a colagem, a manipulação ou a adoção do acaso, encaminhando os *erros* e/ou os *acidentes*, acabam por ser condições que se vão conservando e replicando em trabalhos posteriores. O facto de não se estar preso a soluções técnicas e a estilos estanques, permite expandir preocupações estéticas ligadas ao pensamento.

Não se encerram as perspectivas do desenvolvimento plástico com uma série de parâmetros ou preocupações que se vão repetindo. Com esta reiterada consideração, o desenvolvimento assenta no crescimento sedimentado dos resultados.

A decisão de incluir, utilizar e manipular a matéria sonora no trabalho plástico, levou à constatação que os assuntos relacionadas com o espaço estão cada vez mais



presentes na finalização das obras. Como tal, esse elemento passou a ser uma verdade que não se impõe, assumindo-se como um dos fatores iniciais do pensamento, contrariando, assim, apenas o estatuto recorrente na finalização, no resultado e/ou na exposição. Esta ação, não ajuíza nem desmente tudo que ficou para trás.

Esta pintura faz parte de uma série intitulada “...flexo”. Todos os trabalhos da série partiram de verdades ligadas ao *reflexo*. Há superfícies que pela sua composição ou pela sua matéria são refletoras. O resultado é o que se apura, por exemplo, quando se olha para um vidro, para superfícies de alto brilho e, naturalmente, para um espelho, como paradigma do efeito. É uma espécie de resultado/consequência.

Há objetos que, pela sua missão ou função, estão ligados ao reflexo. Seja porque suportam matérias ou superfícies do género das que foram apontadas anteriormente, ou porque encerram em si funções replicadoras.

Estes pré-conceitos estão patentes na construção das várias obras desta série. Senão vejamos: a tinta utilizada é gorda e tem brilho; as várias sobreposições, camadas e sessões não negam nem descartam os tempos e as decisões anteriores; a composição relaciona-se estrutural e formalmente com elementos e posições do resultado dos reflexos; finalmente a colocação dos dois planos assumidamente lisos acentuam a visibilidade e o efeito revérbero.

É uma pintura sem forma nem fundo declarados. As formas revelam-se através de um processo construtivo, como se de um descarnar da superfície e da matéria se tratasse. É uma área cujo fundo se descobre da soma dos gestos ou da subtração das leituras desses mesmos somatórios. Uma pintura que, com esta forma de pensar e de agir, divulga e encobre as camadas e as sessões na consequência e conclusão, tanto na superfície do suporte físico como no suporte lugar expositivo. É, por isso, uma pintura que respeita os materiais na escolha, na eleição, na colocação e na disposição desses agentes.

O gesto é explicado no resultado. Por vezes é o resultado das características da própria tinta e não da normal conjugação/relação da ferramenta e o material utilizado. Ou seja, o movimento (gesto) resultado, não é sempre plenamente dominado pelo *obreiro*, mas sim pelo próprio mecanismo utilizado.

O suporte é uma espécie de *objeto* magnético, onde converge tudo o que é



pensamento e prática, fazendo o analogismo com a obra 4'33"¹ de Cage, onde tudo o que é som circundante ou envolvente passa a fazer parte da obra, desde o dia 29 de Agosto de 1952. Hoje, se tivermos oportunidade de ver/ouvir uma reposição desta peça, não teremos rigorosamente os mesmos sons que foram emitidos e assimilados (com mais ou menos consciência), mas teremos seguramente o mesmo poder magnético de absorver, incorporar e acoplar tudo o que está à sua volta. Como tal, o suporte passa a ser a soma do método e da reflexão que pressupõe o resultado.

Veja-se pois, uma pintura que vive e declara o espaço sem o figurar. Uma pintura que parte do som e afirma o som, sem ter a vontade de o imitar. Uma pintura que acumula e agrega, termos e dados, mas que se despe na subtração.

1 4'33" é uma composição musical do compositor John Cage (1912-1992) apresentada pela primeira vez em 1952. A partitura, composta para qualquer instrumento, contém três movimentos em que o músico não executa nenhuma nota. Após a entrada no palco, o músico coloca-se em posição de execução e permanece assim durante a duração da obra (quatro minutos e trinta e três segundos). Segundo o autor, a peça não deve ser nomeada de silent piece, porque a música ouvida no momento é ruído no espaço de apresentação, sendo este o som ao qual se presta atenção.



Segredo/Secret (2+more)

Segredo Caixa (2008)

mala metálica com oito altifalantes embutidos, luz de ambulância, cd áudio e tinta vermelha.

Da série “Segredo/Secret (2+more),

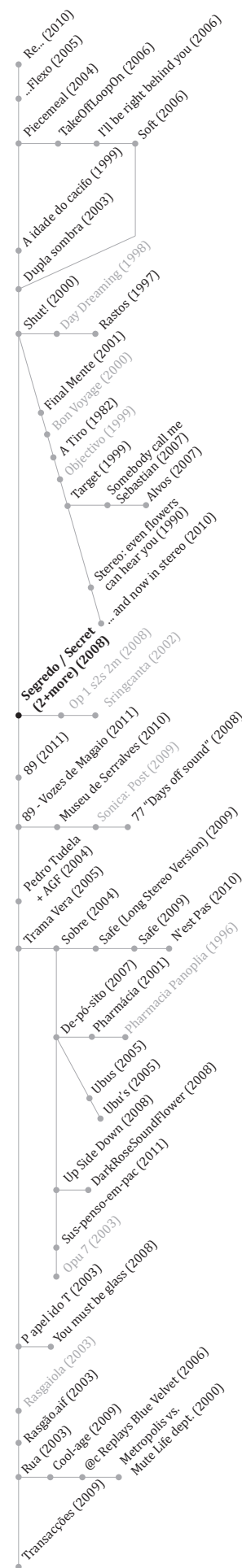
Exposição/installação na Galeria Graça Brandão, Lisboa

No chão de uma sala cega e voltada para uma das esquinas, a caixa metalizada entreaberta revela uma luz laranja intermitente. Esta luz projeta-se em forma de raio na esquina para onde se vira a apertada abertura da tampa da caixa, duplicando a intermitência.

À imagem soma-se a informação sonora que sai do objeto/caixa instalada no chão da sala, cuja superfície acompanha a qualidade ritmada da voz gravada que diz e discursa. O som é corrido, sem pausas, e o conteúdo fonético é indecifrável no seu todo. Eis o que vê e ouve.

A caixa, vulgarmente conhecida por *flightcase*, hermética tanto na aparência como na compreensão, detém múltiplos altifalantes na superfície; tampa e corpo. Os altifalantes não se recortam pelo contraste, pois a sua tipologia metalizada funde-se nas características da caixa. Esta homogeneidade cromática e *matérica* atribuiu conformidade e coesão visual ao bloco/coisa.

O contraste é desejado na relação que se estabelece com o canto da parede, tinto de vermelho, e a luz que palpita dentro de si. A área pintada, no canto eleito da sala para onde se vira a caixa, não está concluída. A sala tem apenas esta esquina pintada, concentrando assim a densidade nesse canto. O que está pintado não tem limites geométricos, mas sim irregulares. É uma mancha inacabada e expressiva para que a questão do que é pintado seja, assumidamente, de instalação, com diretas relações à *pintura* e, particularmente, ao que é feito/construído para o assunto. A cor eleita é o vermelho, com todas as possíveis conotações e preconceitos, entre eles, a desejada relação com o sangue. O vermelho escolhido não é aberto e luminoso, a sua presença é engrandecida pela densidade e alertada, intermitentemente, pelo rasgão de luz projetado pela fissura semiaberta da caixa.





O som que sai da caixa é construído a partir de uma voz que lê uma carta, uma confissão de um segredo. A caixa, a luz intermitente, o vermelho da parede e o canto da sala são significativos em relação ao conteúdo do texto. A exposição de um segredo acarreta consequências, receadas na primeira decisão de o fechar em lugar seguro.

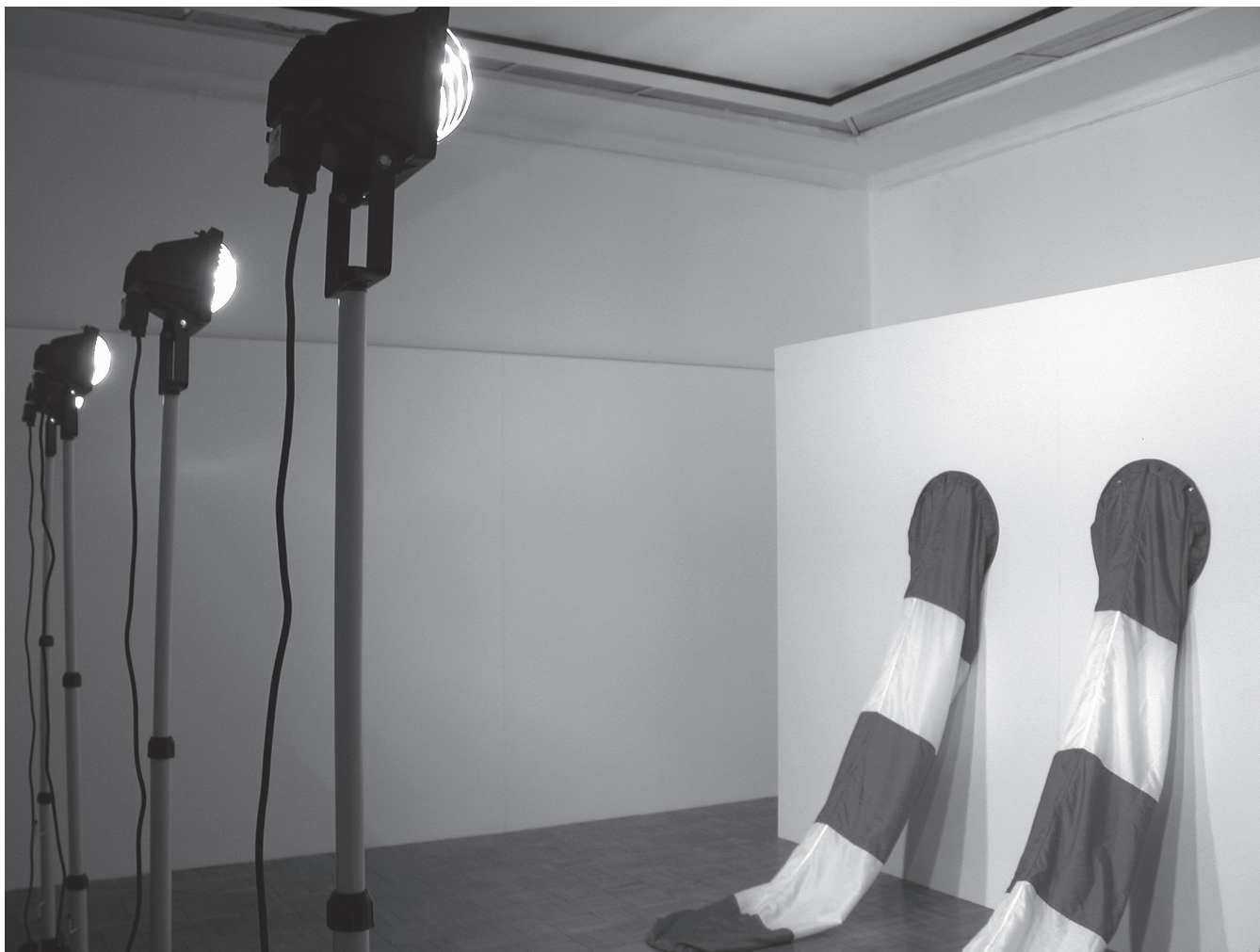
A voz, em discurso corrido, revela um sentido, uma estrutura comunicativa; verbaliza um texto, forma um conto, notifica um discurso ou transmite uma ideia; mas a voz também expressa estilos, contém elementos que a identificam e que estão inevitavelmente anexados ao som.

De um texto submetido a artifícios maquinais podem-se forjar sons que o descrevem ou o redizem, resultando num registo que se prende ao somatório do protótipo com as características dos meios que foram empregues para o reeditar. Isto também se aplica se forem utilizados meios de transporte ou transformação, presos à ferramenta utilizada para o traduzir, por exemplo, a passagem de um texto para o alfabeto telegráfico morse. Por outro lado, quando o texto é dito por uma voz, também se preenche de ocorrências, desta feita ligadas à verbalização e à fonética. O modo e a entoação personalizados contêm matéria suficiente para influenciar o resultado final deste quadro.

Há, no entanto, algo na verbalização que tem uma consistência diferente da que se quantifica num texto lido em silêncio. As suspensões, o fôlego, o ataque e o término das palavras ou das frases. Estes, a par do timbre, são modos ligados ao dizer e que podem diferenciar, personalizar ou até identificar as vozes que o dizem. No canto, estas verdades dilatam, porque as palavras ditas apresentam-se estendidas, com a quantidade dos harmónicos e dos tons.

Separar estes resultados aditivos e isolá-los com processos subtrativos, transforma a legibilidade do discurso em ruído, que não abdica nem rejeita de todo o filtro a que foi submetido, mas alvitra uma nova plasticidade sonora aberta e solta da narrativa inicial.

Retirados os sons que ficam antes e depois das palavras, restos, espaços, pausas, fôlegos e suspensões, que eram componentes da voz que confessa, resta um discurso corrido e texturado que não revela o segredo encerrado.



Dupla Sombra #1

Quarto Sentido (2003)

quatro mangas de vento, parede de cor amarela, quatro projetores de luz com 500 watts cada, quatro altifalantes e dois CDs áudio. Exposição/installação “Dupla Sombra”, no Museu Almeida Moreira, Viseu

A figura sensação é o conteúdo explorado na instalação “Quarto Sentido”

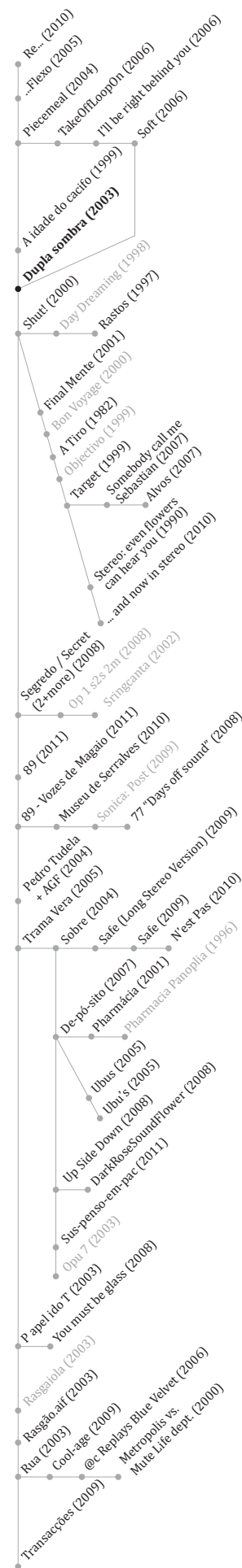
Um quarto excessivamente aquecido com uma luz intensa que se reflete numa parede amarela, um gemido que se destaca numa contínua atmosfera sonora de tensão e umas mangas de vento estáticas, conduzem os sentidos para uma sensação de mal estar. Sensação de um incandescente calor, de uma quietude inquieta.

Quatro mangas de vento presas à parede pintada de amarelo, com o aro colocado ao nível médio da cabeça, quatro projetores, com lâmpadas de 500 Watts cada, em frente a cada uma das mangas. A temperatura no espaço é construída com a soma do calor proveniente da luz dos projetores, do reflexo cromático do amarelo da parede e da estaticidade das mangas de vento.

Instalados e encobertos pelas quatro mangas, quatro altifalantes debitam o som de gemidos/lamentos humanos e de uma densidade sonora composta a partir de sons de corrente elétrica e dos próprios gemidos esticados no tempo. O quarto fica saturado com uma atmosfera densa feita de luz, de som e de calor. Visualmente alinham-se quatro objetos que, retirados da sua função, remetem para o oposto do que é suposto sentir.

As mangas nas linhas de alcatrão sinalizam a força e direção do vento e recorram-se na paisagem à distância. Inflam-se e agitam-se com a deslocação do ar, ou permanecem pendentes quando este acalma. No habitáculo do automóvel, o ar é percecionado pelo movimento ou pela imobilidade deste sinal. A escala real das mangas de vento não nos é familiar e quando acolhidas num espaço interior, a real dimensão alcança um novo significado, revelando-as como objetos; o movimento do ar não existe, por isso, mostram-se maiores, estáticas e murchas.

O som prolonga as sensações que se alcançam com o soma dos elementos e não se apresenta para ilustrar a situação visual. O espaço fica envolto, inundado pela repetição das componentes visuais, pela luz que incrimina, pelo peso do calor, mas também magnetizado pelo som localizado e que se propaga.





Dupla Sombra #2

Dupla Sombra (2003)

grampo metálico, madeira, cabos de aço, esticadores metálicos, vidro, dois altifalantes e CD audio. Exposição/instalação “Dupla Sombra”, AH Galeria de Arte Contemporânea, Viseu

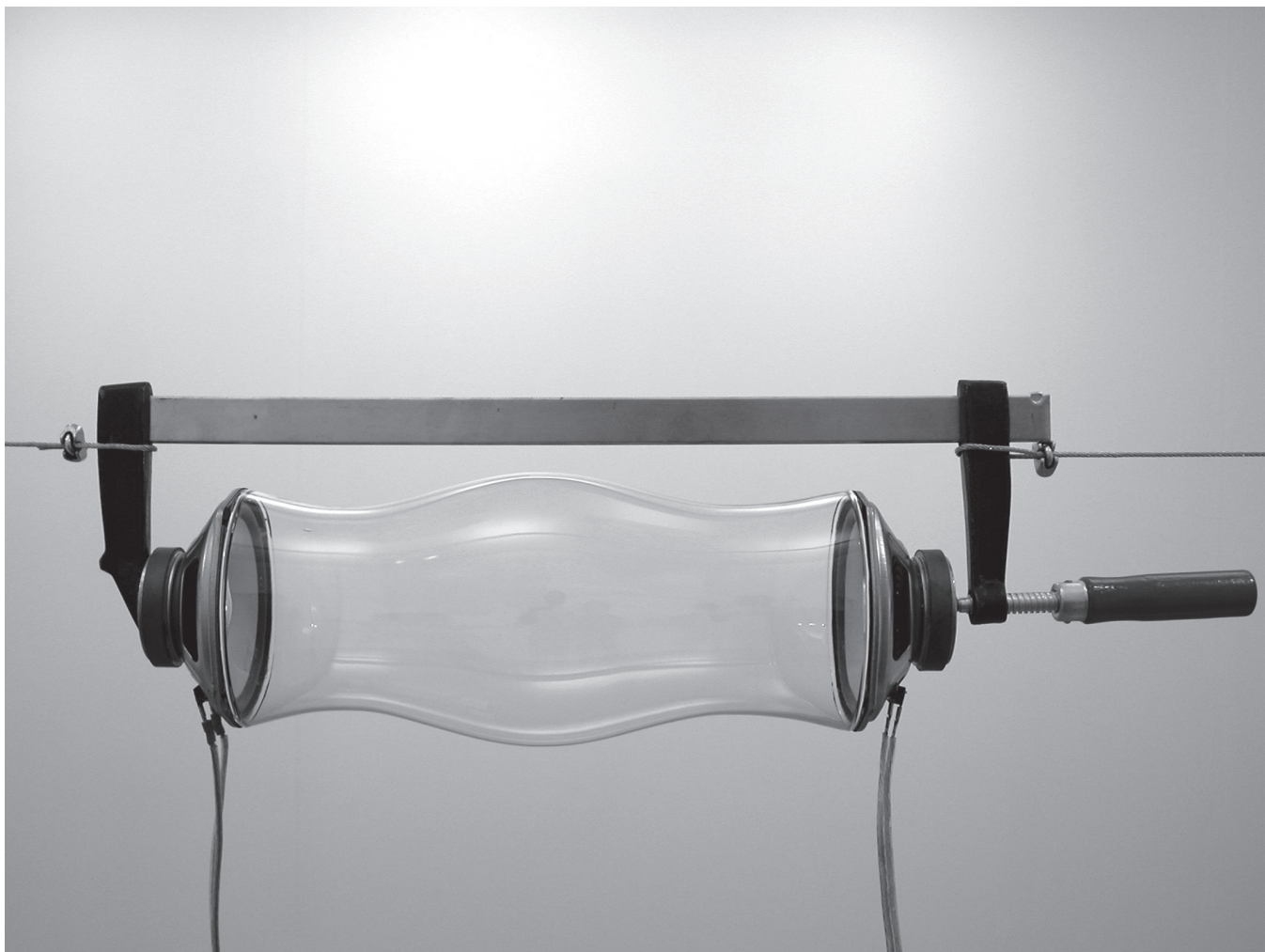
O som, pesado e composto, provém de um exercício de compactação para funcionar numa outra peça, num outro espaço, mas em simultâneo.

O som com a elasticidade que lhe é característica, difunde-se por matérias, molda-se, adquire formas e volta ao seu estado inicial. Através de um aplicativo que lê e mostra a linha digitalizada do som, este converte-se em *coisa visual*, por isso, numa forma suscetível de intervenção plástica através da manipulação do seu desenho, obtendo, assim, novos campos sonoros. Ao alterar a configuração dessa linha, conquistam-se novos resultados, nos parâmetros que ditam a especificidade do som que se está a manipular, a amplitude, o ataque, o tempo, etc., mesmo que o resultado sonoro não seja previsível.

Neste outro espaço, a escultura sonora #2 instalada, compacta e redesenha a da instalação da outra sala, “Quarto Sentido”.

Esta peça fica suspensa entre as duas colunas, de distância relativamente reduzida que, em conjunto e por si, já definem um espaço comprimido. É composta por dois altifalantes que emitem para o interior de uma forma orgânica tubular em vidro, o som de “Quarto Sentido”, tecnicamente remontado para um par de canais estéreo. Um grampo metálico, que encerra o pré conceito e a funcionalidade aliada à compressão, aperta o conjunto.

A suspensão torna-se possível porque é aplicada uma força oposta à que é exercida pelo grampo. A forma do vidro parece estar alterada devido à pressão e ao aperto. A força fica assim consumada e demonstrada no objeto, assumindo



uma imagem de elasticidade. O conjunto dos componentes, na sua nova conjugação, fazem o novo objeto. O espaço entre os altifalantes, apesar de sugerir o congelamento do que fica no seu âmago, mostra, também, a elasticidade do que está no seu interior, o som.

O som desta peça compacta a matéria sonora de “Quarto Sentido”. Reduz a informação dos quatro canais áudio das mangas de vento para dois canais, e comprime e redesenha a onda sonora, subjugando-a à forma da campânula de vidro onde o som é emitido.



Re...

Re... (2010)

cabos de áudio de cor branca e de cor preta, varão roscado, dez altifalantes e cinco CDs áudio.

Nove pinturas a óleo, grafite e folha de ouro sobre tela

Duas *assemblages*

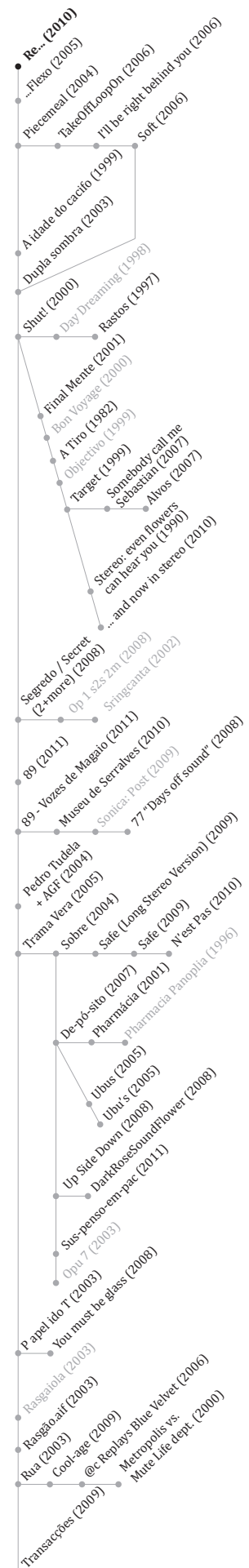
Exposição/installação no Espaço Campanhã, Porto

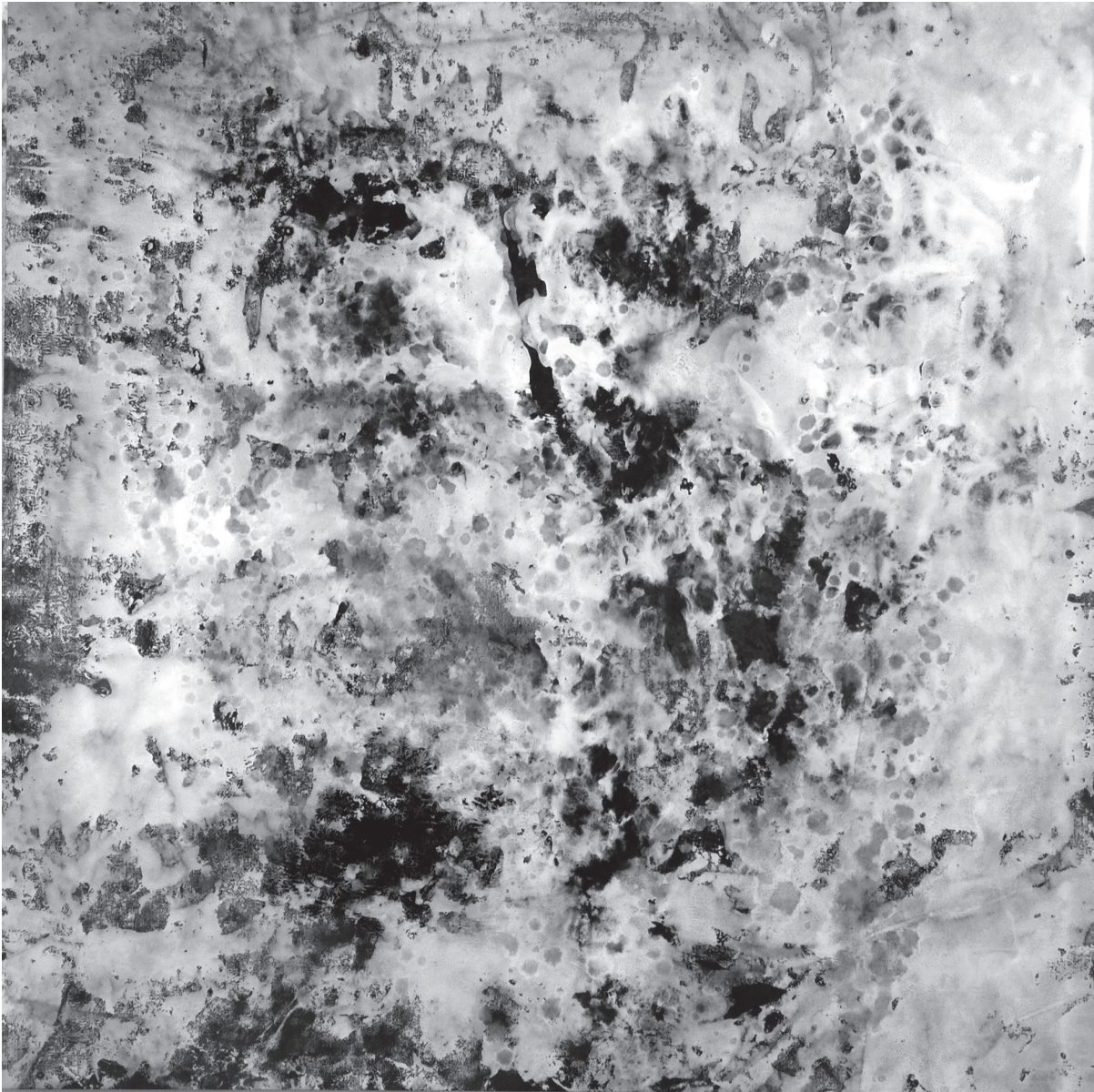
As pinturas constroem-se com o acumular de dados aplicados pelo artista. Se estabelecer o paralelo da ação de preencher com tinta uma determinada área, com o amontoar de matéria, nas pinturas com caráter criativo o ato oficial também propicia essa precisão; ambas se constroem com o agregar e acumular de informação. Seja com o intuito descritivo, e por isso com um transporte para posições mais representativas, ou na concentração da matéria com preocupações mais abstratizantes, que podem conduzir para um enfoque (por exemplo) nas texturas, nas manchas, nas linhas, etc. Ambas as situações compreendem a ideia e, como tal, este propósito junta-se à abordagem da realização de uma pintura.

A instalação “Re...” parte de um erro de um som digital aproveitado de uma sessão de trabalho, proveniente da matéria sonora de outra produção plástica. O pequeno *erro* (ruído), com pouco mais de um segundo de duração, foi isolado passando a ser razão de reflexão.

Por curto que seja, o som contém, tanto na sua realização como no resultado, a questão do tempo que não se pode transpor de um modo direto e literal para produções plásticas como a pintura, desenho ou escultura. No entanto, este compreende, outras capacidades de tratamento análogo à abordagem plástica. Considere-se então o som como causa e matéria de trabalho.

O erro sonoro digital foi trabalhado explorando a sua plasticidade, ou seja, foi tratado como matéria, como elemento com capacidade de se modelar, esti-





car, moldar, recortar, colar, enaltecer o seu cromatismo, a sua textura, enfim, foi manipulado como matéria plástica que, tal como a *tinta* ou outro *media*, se ajustou às vontades construtivas.

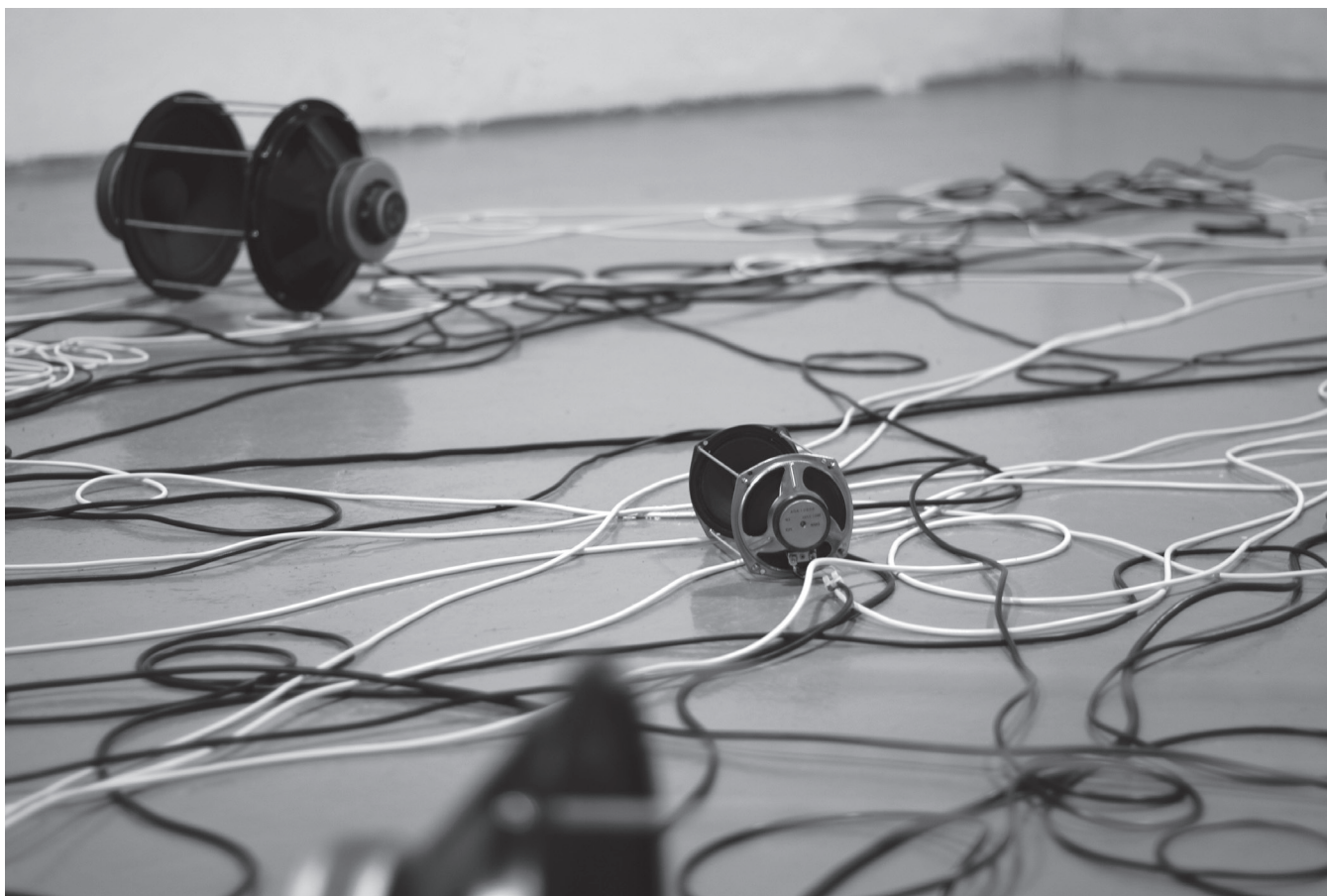
O modo como se fez a aproximação aos limites sonoros deste ruído, espelhou-se na forma como se retomou a ação plástica da pintura, com os materiais anteriormente utilizados. Avançou-se, assim, para uma série de pinturas que embeberam processos análogos aos assimilados no trabalho áudio, quando explorado no território das artes plásticas.

Poder-se-á dizer que estes indícios são como uma espécie de *loop* de produção plástica. Parte-se do talhe da pintura para incrementar o modo como é lido o som, e regressa-se à pintura, com a realização de novas telas, aplicando conhecimento assimilado na manipulação sonora.

A componente escultórica e sonora de “Re...” consistia numa série de módulos compostos por altifalantes, frente a frente, acoplados a um numeroso emaranhado de fios/cabos, causando assim a dissipação da fonte sonora, a favor de um resultado total, ou seja, como uma só peça. O som, produto do fragmento sonoro (erro digital), foi trabalhado, esticado e processado, de forma a construir composições que funcionavam como matéria envolvente no espaço e no tempo. Era emitido, frente a frente, pelos múltiplos altifalantes/módulos, ligados ao labiríntico novelo de cabos, não se limitando a um ponto de escuta, mas criando um ambiente sonoro global.

A imagem resultou, também, de uma espécie de transladação do que se passou durante o processo de produção do conjunto de obras desta série, quer no atelier, durante a construção das nove pinturas, como no estúdio durante a composição sonora.

Tal como sucedeu na construção da componente sonora, as pinturas partiram de um módulo/matriz que se foi alterando, ampliando, modelando, acoplando e expandindo nas superfícies da tela, refletindo o tempo e o campo de execução. Repete-se, pois, nas pinturas o acontecido na construção e no desenvolvimento do som. Foram-se formando e contaminando com resíduos e fragmentos, que se transportaram de umas para as outras, com um equilíbrio entre o controlo e o cálculo do que se prevê (pré conceito alargado ao modo de fazer e

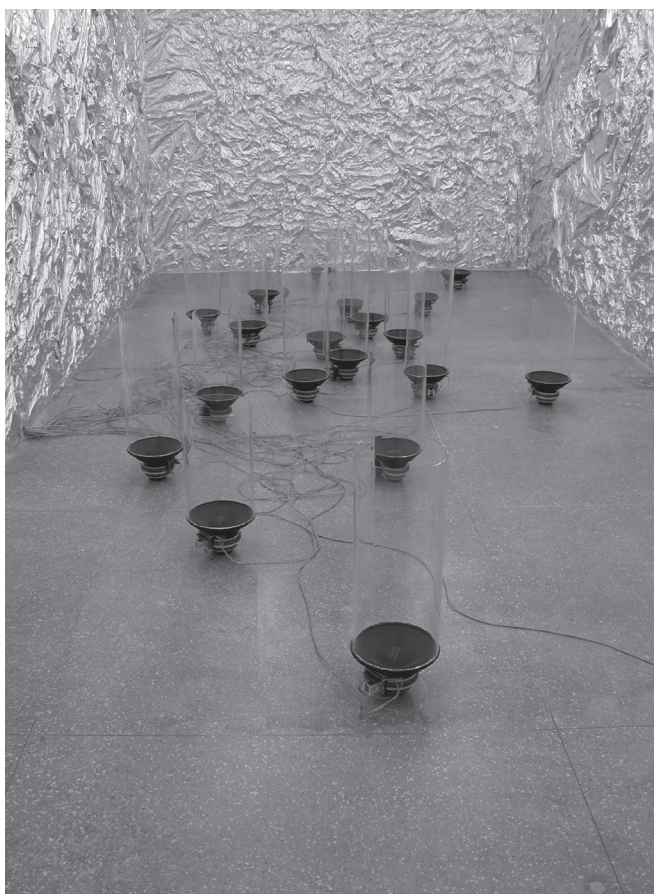


aos requisitos da própria tecnologia envolvida), com o que se extrai e aproveita de um acaso ou de um acidente.

Esta questão replica-se no resultado de toda a exposição, já que o som, as imagens e as matérias envolvidas reiteram tudo o que foi método de construção. A leitura global é feita de todos estes pormenores e, como tal, inclui-se na série duas assemblagens que se fundem em toda esta espessura. Dois objetos, armados com dispositivos que aumentam um detalhe mais epidérmico relacionado com o universo montado na série “Re...”, que se fundem por serem de menor escala, mas que simultaneamente se mostram, enaltecendo a questão do fragmento ou detalhe que foi o motivo primevo deste acervo.

“Re...” compreende o prefixo da repetição, como de réplica ou de reprodução; transporta a sonoridade do erro presente neste trabalho e é um *regresso* à apresentação de pinturas que foram desenvolvidas desde “...flexo”.

... de Proyectos



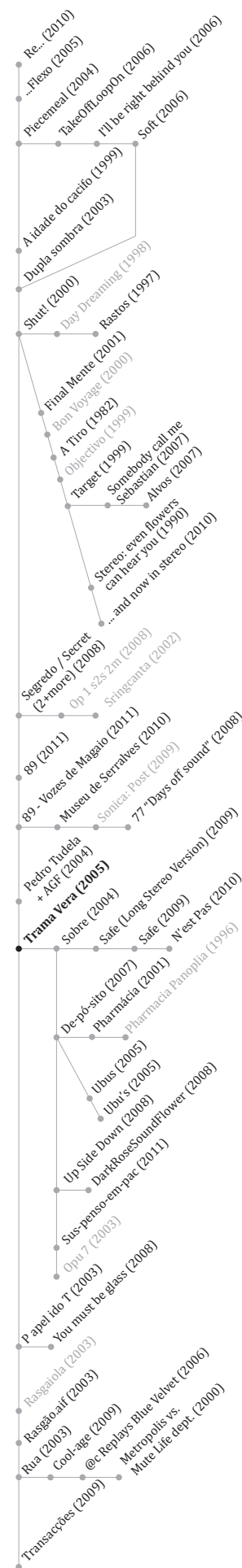
TramaVera

TramaVera (2005)

compartimento forrado a papel de prata amarrotado, oito lâmpadas fluorescentes, vinte e quatro altifalantes, vinte tubos de vidro acrílico, cabo de áudio e oito CDs audio. Para a exposição “Razão e Sensibilidade · Encontro com Arte 1”, Casa Cor, São Paulo

A instalação compunha-se de um espaço amplo, montado propositadamente para o efeito, iluminado com lâmpadas florescentes e paredes forradas a papel de prata amarrotado, idêntico ao dos maços de tabaco. Vinte tubos em acrílico transparente acoplados a altifalantes com o mesmo diâmetro e vários metros de cabo de transmissão áudio emaranhado, espalhavam-se pelo chão desse espaço. Quatro pontos de som distribuídos pelas quatro paredes da caixa, ocultos no forro de papel de prata, somavam aos vinte canais do solo, uma composição áudio. A composição sonora resultou da manipulação, captação e processamento das fontes e matérias que compunham o objeto/instalação: papel metalizado, plástico, metais e corrente elétrica.

A instalação partiu da questões ligadas às múltiplas sensações visuais e auditivas num espaço, onde a transformação é feita pela circulação do próprio espectador. O que se pode observar numa enorme caixa/compartimento, com iluminação intensa, uma luz difusa e muito branca, forrada a papel de prata amarrotado de forma a criar uma textura brilhante e irregular? O que nos orienta num chão carregado por um emaranhado de fios e vários tubos de acrílico sonorizados? O que nos provoca a audição de um som saturado, com diferentes intensidades e qualidades, proveniente dos vários tubos e das paredes? A resposta está no somatório de todos os dados oferecidos e no padrão de conforto de cada um.





O conforto somos nós que o ditamos segundo a medida da experiência individual. No trabalho plástico, há uma experiência que é fruída pelo espetador, mas que é conduzida pelo autor.

O trabalho facultava muitos dados que, sendo impostos pela vontade e criação autoral, orientavam quem a experienciava. Tudo era excessivo. A visualidade e a sonoridade eram redundantes.

Não foram aplicados valores cromáticos, pois a adição de quem lá se encontrava acrescentava essa valia. Os materiais escolhidos eram, simultaneamente, refletores e absorventes do que acontecia no seu âmago. Um espaço que se percorria, que se mostrava, que juntava e conduzia sensações. A sensibilidade estimulava-se pelo que estava montado.

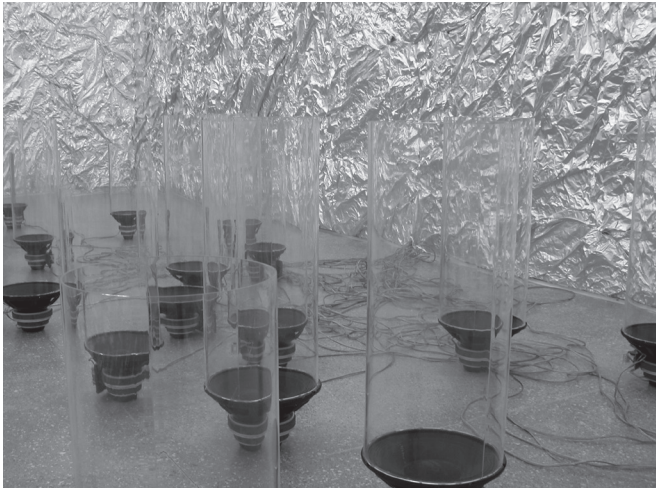
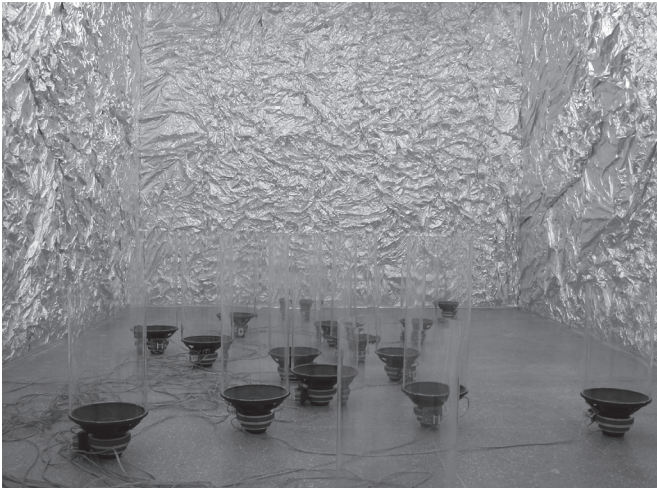
O assunto era, como em “Sobre”¹, o lugar e as matérias envolvidas. Mas, enquanto em “Trama Vera”, o espaço criado e montado de raiz, espelhava e absorvia o seu âmago, em “Sobre”, o propósito era o próprio objeto espelhado no resultado, através da apropriação e manipulação do espaço. Os argumentos de um e de outro diferiam porque as premissas eram diferentes. Um espaço construído e vivido por diferentes indivíduos e projetos ao longo de um tempo e já com história, difere, naturalmente, de outro que se monta com o carimbo de temporário. Nesta instalação, mesmo com a intuitiva e desejável circulação, era possível uma visão global. Em “Sobre”, o percurso era necessário para se experimentar e sintetizar todo o trabalho.

“Trama Vera” (in)definia-se como um lugar desconhecido. As flutuações da composição sonora fundiam-se com o espaço, produzindo um objeto uno, e afastavam-se, deste modo, da desajustada função ilustrativa. O objeto altifalante, inevitavelmente associado ao som, permite alcançar, com rapidez, a correspondência com o ponto de escuta ou a fonte sonora. Ao ocultar este elemento, perderam-se as referências do lugar e da proveniência do som, provocando uma sensação do desconhecido.

Tal como Paulo Reis escreveu no catálogo que acompanhava a mostra:

“... Cria um ambiente, misto de escultura e instalação musical, ao fazer sair dos

1 exposição/instalação “Sobre” 30 Abril - 11 Julho 2004 Museu Serralves, Porto, Portugal



alto-falantes e passar por dutos translúcidos sons produzidos por computador e manipulados pelo artista. Sua perspectiva é acionar no espectador a busca pela compreensão do som que emerge de algum lugar desconhecido.”²

(Paulo Reis, 2005)

“Trama Vera” podia ser textura e emaranhado real, enredo exato e verdadeiro. O título da instalação diz e desdiz, oferece e retira, revela e oculta. Traduzindo à letra do italiano, dita que é mesmo uma trama verdadeira. Este engano denunciava o processo.

Quando se utiliza um objeto (apropriado em absoluto) este pode estar comprometido com o pré conceito, mas quando se altera, quer seja processado, quer seja modificado, o que ele perde joga a favor do novo propósito. No caso não era uma norma, porque o seu desmentido também teve lugar no enredo.

2 REIS, Paulo. Razão e sensibilidade. Encontro com a arte . São Paulo. nº1 [2005], p. 44



Ubu's

Ubu's (2005)

desperdício, tronco de madeira, rede metálica, cabos de aço, estrutura com lâmpadas fluorescentes, aço inox, esponja, cintas de plástico, altifalante, cd áudio, cabos de áudio e elétricos. Instalação no Teatro Nacional Carlos Alberto, Porto

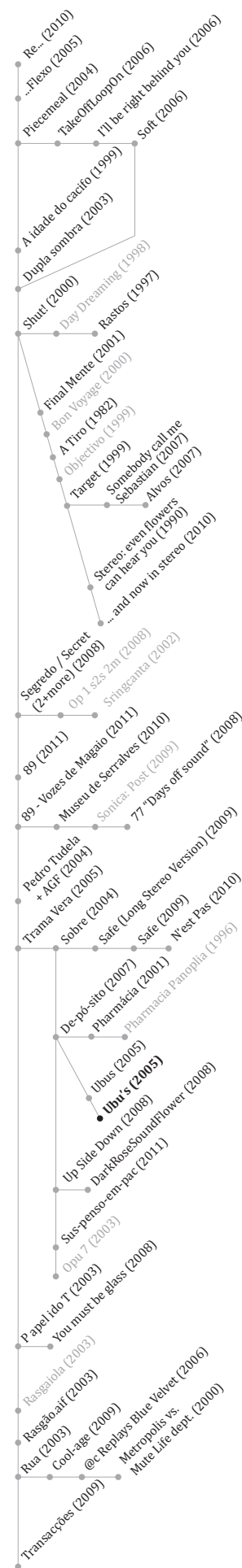
Quando da realização da cenografia para a peça “Ubu” de Alfred Jarry, encenada por Ricardo Pais, foi disponibilizado o espaço de circulação, entrada, corredores e *foyer*, do Teatro Carlos Alberto (Teca), para um trabalho plástico que alargasse as questões que tinham motivado a aproximação ao personagem *Ubu* e à atmosfera criada por Jarry. Naturalmente, não houve um afastamento do que já se tinha concluído na cenografia para a peça, nem do trabalho e pensamento como artista plástico.

O projeto foi desenvolvido numa fase em que o palco já se encontrava parcialmente montado e onde já decorriam ensaios. Por isso, da casa emanava, com o som dos textos ditos pelos atores e pela movimentação que se prendia a acertos no espaço de representação, um espetáculo perceptível e praticamente finalizado.

Esta fase envolve já ensaios corridos. Como a encenação se considerava concluída, apenas se corrigiam e introduziam ajustes de pormenor ao que já era uma estrutura acabada. Num desses ensaios, colocou-se um gravador áudio que captou uma sessão completa, ficando com o texto integral, dito e entoado, em formato áudio. Esse gesto calculado permitiu apropriar matéria a utilizar no novo projeto.

A tarefa de levantamento dos espaços conduziu, também, à adequação, não apenas do que seria o local/suporte onde o trabalho iria ser implantado, mas também das coisas e dos sítios, para que fossem parte integrante da obra. Neste registo e recolha de dados, acabariam por ficar envolvidos, tanto pormenores relacionados com o mobiliário, como detalhes arquitetónicos da essência do lugar.

Se por um lado a tipologia de lugar e os apetrechos se podem considerar como sendo de ninguém, por outro, não se separam de quem os criou com um desenho,





de quem os realizou na fase da construção e, por fim, do mais transitório, o seu depositário. Nenhuma destas considerações poderá ter importância para quem cumpre um trabalho que ocorre com a chancela de temporário, mas se intencionalmente aparecem e se expõem de modo a levantar interrogações sobre a sua natureza, devem defender a razão do seu envolvimento.

Aos elementos aproveitados, reuniram-se outros materiais e componentes, tanto pelo carácter de indispensabilidade, como pelo ajuste ideológico ao assunto decidido.

A matéria dominante nas duas peças escultóricas de “Ubu’s”, era desperdício de cor branca que se impunha pela quantidade. Normalmente utilizado por mecânicos, este material composto por restos de fios, é indicado para limpezas de grandes sujidades, nomeadamente óleos e afins. Mas o seu aspeto, quando se trata de uma cor clara, revela alguma leveza e, em quantidade, pode assemelhar-se às formas desiguais e mutantes das nuvens. Comparativamente contrário a esta leveza, o desperdício também se associa ao enchimento que dá volume ao revestimento que o cobre. O seu nome aponta, ainda, para significados como dissipação ou desaproveitamento.

A instalação ficou, pois, dividida em dois objetos escultóricos. Um, apropriou-se de um longo banco corrido com uma forma orgânica em *zig zag*, que se encontra na antecâmara da entrada para a plateia da sala de espetáculo. A intervenção neste corpo constou do revestimento com desperdício da base almofadada, transformando o banco numa espécie de nemátoda.

A outra peça foi de execução mais complexa e envolveu diversos materiais. Foi instalada num canto do hall de entrada, onde se amontoou uma considerável quantidade de desperdício sobre uma rampa, que parecia deslizar; como se a quantidade da porção não se conseguisse manter estável. Deste declive, projetava-se um poste revestido com o mesmo material. A imagem, unificada pelo desperdício que a revestia, era fálica, com a haste ereta.

Alinhados verticalmente com a ponta deste falo, mas sem lhe tocar, suspensam-se dois altifalantes, com a boca virada para dentro, presos por quatro cabos de aço que os uniam a uma claraboia em forma de meia esfera. Este conjunto, altifalantes presos à claraboia, apesar de não tocar no corpo/desperdício, fazia-se ligar pela sua colocação num dos eixos da composição. A noção de peso anulava-se pelo



modo como se apresentava suspenso, mas também porque a forma da claraboia deliberava o aparente simulacro de um pára-quadras.

Os altifalantes, para lá da evidente capacidade de debitar o som, adquiriram o atributo e a eloquência escultórica, pelo modo como se descobriam na obra, envolvendo a indispensabilidade ao mostrarem-se inclusos e esclarecidos.

O som gravado, não foi utilizado como matéria ambiental separada do objeto plástico. Partiu de uma compactação, direta e linear, de um ensaio de várias horas e estava ligado à peça, de teatro e escultórica. Fazia-se ouvir dos altifalantes e continha a matéria sonora do motivo captado na sua totalidade, mas o conteúdo era impercetível. O exercício de compactação a que foi submetido, aproximou-o da *assemblage* dos dois altifalantes que, da forma como estavam dispostos, comprimia visualmente o som que emitiam.

Alinhado ao eixo formado pela claraboia, altifalantes e ponta da haste, posicionava-se no chão uma luminária de teto, em que lâmpadas fluorescentes espalhavam uma luz de intermitência aleatória. Os pontos de luz sublinhavam uma oposição, tanto na colocação, como no género e na forma. Lá no alto, a claraboia abaulada, arredondada e com luz natural, contrapunha-se à grelha de iluminação, facetada e quadriculada, que se encontrava pousada no chão, evidenciando uma luz artificial e instável.

A quantidade de relações *nonsense* estabelecidas pelas matérias expostas, tanto citavam um desenho do Père Ubu, feito pelo próprio Jarry, como elegiam parte do personagem, como o *pauzinho das finanças* e revestiam-se do âmagô dadaísta do autor.



I'll be right behind you

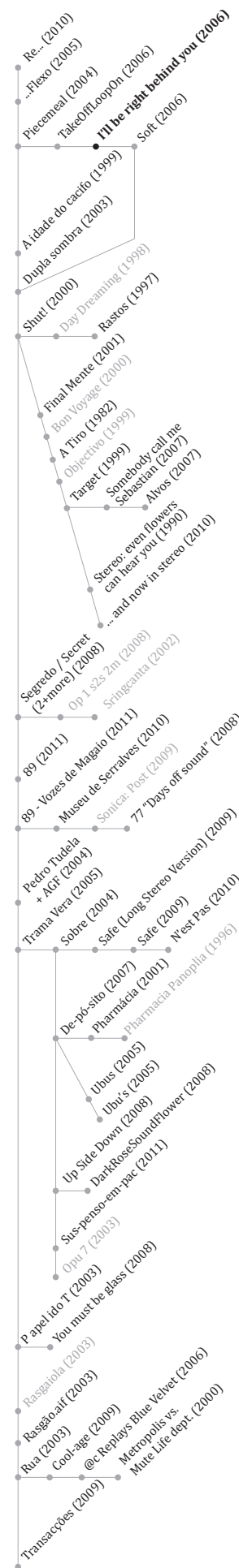
I'll be right behind you (2006)

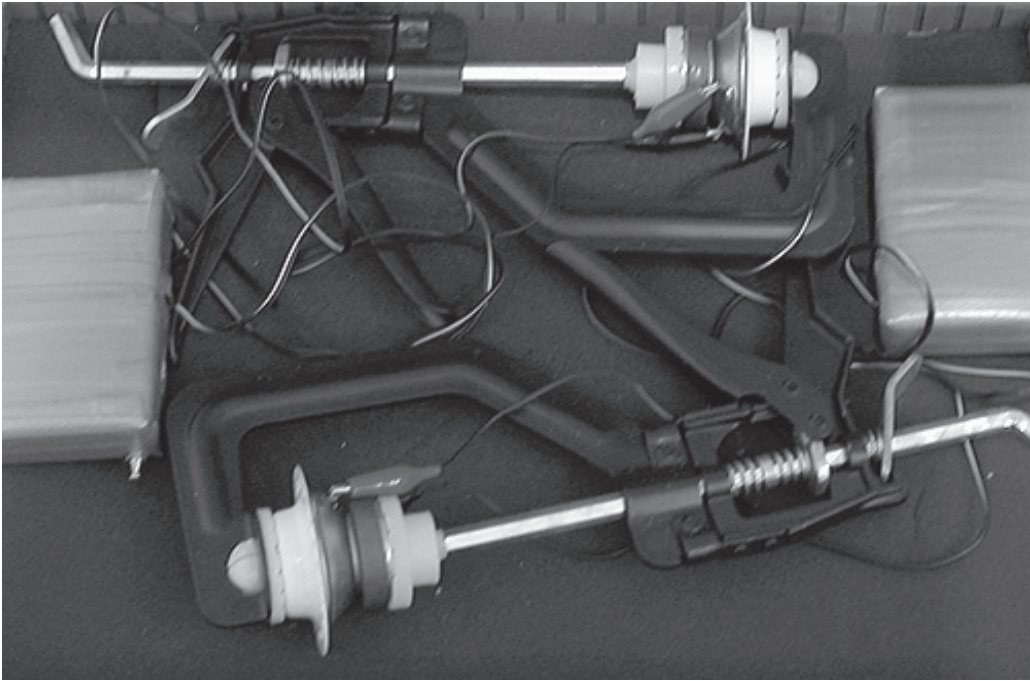
mala de ferramenta, esponja cinzenta, duas molas industriais metálicas, dois ralos metálicos, dois altifalantes, quatro molas para eletrónica, cabo áudio, metais variados, fita adesiva e dois rádios a pilhas.

Geralmente as ideias associadas às (minhas) criações e trabalhos desenvolvidos na área das artes plásticas, percorrem um espaço que é mutante no seu avanço até à conclusão do objeto que lhes dá forma. Esta *válida* mudança esteve, de algum modo, presente na construção da peça "I'll be right behind you", assim como o facto de ter como destino um espaço expositivo nos Estados Unidos da América (EUA). Na realidade, estas questões nada têm de diferente em relação a tantas outras, mas no momento de produção desta obra, tanto as viagens como o envio de volumes (encomendas) para os EUA estavam sujeitos a forte fiscalização, pelo que a situação enquadrava o tema da peça.

As malas de trabalho, habituais para o transporte de ferramentas, caracterizam-se por possuírem alguma robustez, que acompanha a grande mobilidade e toda a energia relacionada com a rotina do seu uso. A configuração exterior destas malas pode, por isso, sofrer grandes alterações. Facilmente isto se constata porque tanto juntam e transportam objetos que são pesados, como também, noutros casos, podem ter que resguardar coisas mais frágeis.

As *flightcase* são, em particular, malas preparadas para transportar e fazer circular material com alguma fragilidade. Em algumas situações, são adaptadas para transportar objetos com determinadas especificidades, como instrumentos musicais ou mesmo algumas obras de arte. Estas malas são normalmente revestidas no seu interior com material absorvente e almofadado, adequado para amortecer os embates ou outros possíveis acidentes. Tal como nas malas de trabalho, o seu exterior pode acolher e revelar uma pátina que visualmente não se ajusta à intenção de proteger o que se encontra lá fechado.





Tanto num caso como no outro, podem estar apenas ao serviço de uma mera proteção das obras ou dos objetos a transportar, mas ao considerar a caixa como suporte, não se afastam as consequências e as marcas que o seu uso acarreta. Por exemplo, o *tempo* de transporte de uma pintura ou de uma escultura numa *flight-case*, ou o de uma quantidade de ferramentas na atividade de um eletricitista, fica como que gravado no exterior das caixas. Apesar de se manter íntegro o que se encontra protegido no interior destas caixas, não se demarca do que realmente sucede porque, em conjunto, nessas ações, sofrem de um *tempo* que lhes é comum.

“Record without a cover” de Christian Marclay é um disco vendido sem capa e sem saco de proteção. É, por isso, um vinil em formato de LP, que se vai deteriorando com a possível acumulação dos riscos e do pó nas espiras. Contém um registo sonoro de ruído que se articula com o som da estática, quando se faz reproduzir no prato de um gira-discos. À ampliação da base pré gravada do som da estática, soma-se o som que resulta dos acidentes na superfície desprotegida do disco. Como tal, as 50 cópias, da edição limitada de 1985, partem com a premissa de um múltiplo mas, com um processo de mutação contínua, os exemplares deixam progressivamente de ser iguais. Apesar do objeto manter a sua aparência, é pelo som que cada disco se declara diferente.

Esta causa/efeito funcionou, assumidamente, como tema da peça que já tinha o destino traçado para uma feira de arte nos EUA.

O suporte do trabalho é já o próprio trabalho. Uma mala metálica, revestida no seu interior com esponja, que acondiciona um combinado de duas molas industriais metálicas (*caulking gun*), ferramentas que possuem um gatilho, para bisnagas de silicone ou afins, e que se aproximam à forma de um par de armas de fogo. Estas molas apertam e unem, sobre pressão, um pequeno altifalante (*tweeter speaker*), contra um ralo metálico perfurado, com o mesmo diâmetro do altifalante. Nos polos positivo e negativo de cada um dos altifalantes ligam-se, a vários fios elétricos, umas pequenas molas (*crocodilos*) usadas em eletrónica. Na outra extremidade, um *jack* liga o emaranhado de fios a um par de rádios a pilhas, completamente envoltos em *fita gaffer* (*duct tape*), ficando somente com a antena a descoberto.

O ruído que soa pelos altifalante é o típico ruído branco de um rádio des-

sintonizado. Este espaço etéreo indefinido e não adjudicado, que fica entre as frequências atribuídas, é essencial na conceção do trabalho. Mesmo que a escala das frequência de rádio não seja coincidente nas diferentes nações, este espaço existe como espaço de ninguém e verifica-se em qualquer lado.

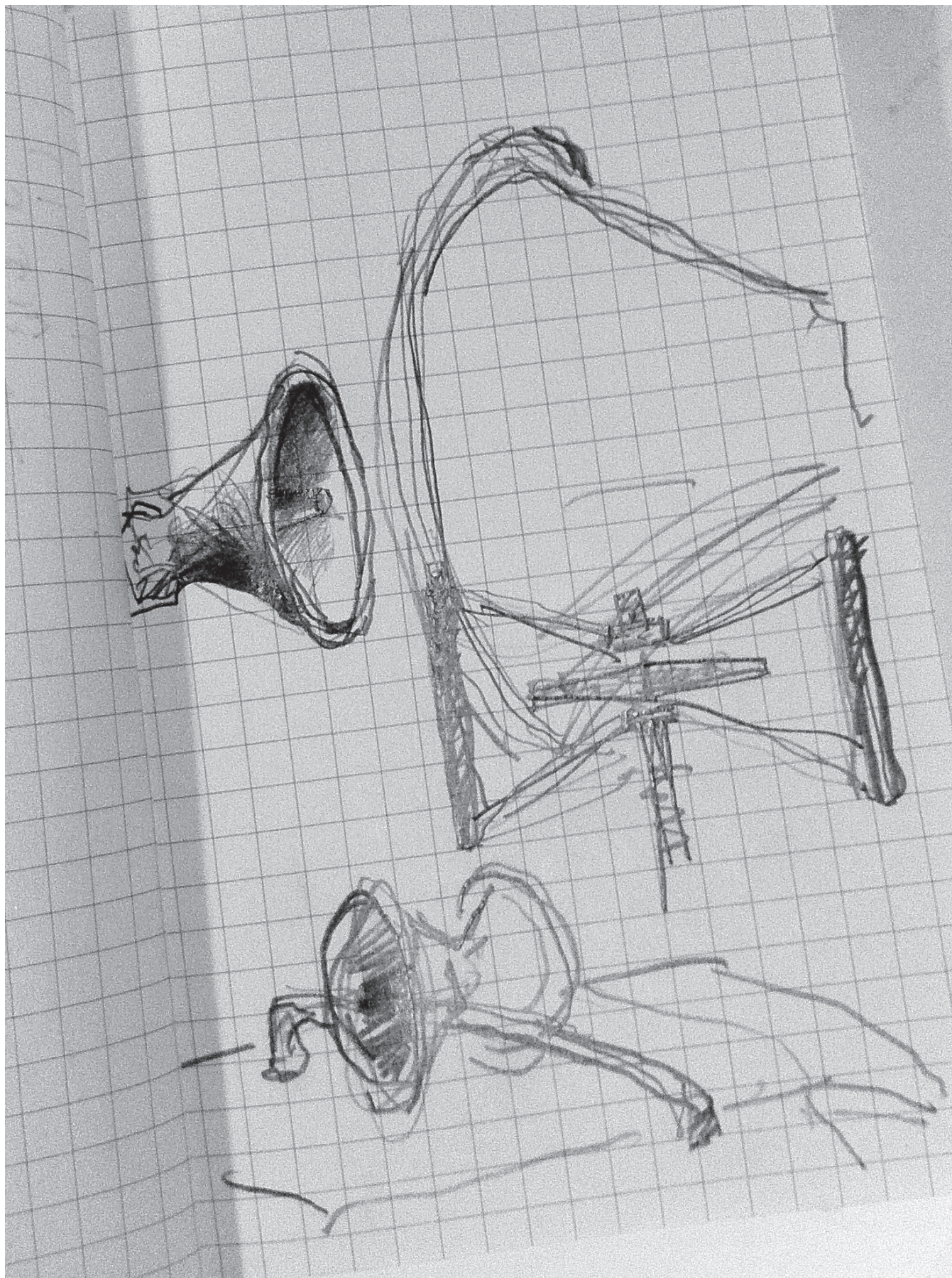
Houve, portanto, uma plena apropriação do som, porque esta sonoridade granulada assemelha-se à preconcebida figuração do rastilho de uma bomba.

Todos os objetos e componentes, implicados na peça, foram escolhidos pelas suas qualidades formais e conceptuais, para se articularem com ideia. A alteração visível passa pela reunião dos componentes apropriados e pelo modo como, intencionalmente, se passam a relacionar. Ao envolver os rádios com fita, como uma camada de tinta cinzenta, que os cobre totalmente e que deixa o volume com uma nova pele, anula-se a informação indesejada da sua superfície e mantém-se a sua forma original, remetendo para barras de explosivos.

A aproximação do conjunto a uma *mala-bomba* é, portanto, inevitável e desejável nesta peça. Separados os elementos, nem os rádios nem a fita adesiva se associam, de um modo evidente, com um engenho explosivo, mas agregados desta forma a associação é quase imediata.

O que se vê e o que se ouve na mala, que reúne falsos componentes comprometedores, indicia e endereça para uma *assemblage* com o estatuto de *objeto-bomba*.

De um modo comparativamente inverso ao múltiplo “Record without a cover”, “I’ll be right behind you” é preparado no formato de uma mala pronta para se metamorfosear assimilando, para resguardar o que contém e para se passar por outra coisa, lançada para as dúvidas de quem a observa se, tal como planeado, conseguir alcançar o destino previsto.



Todos Já (2006)

Peça sonora com 3'16". difusão em altifalantes instalados num carro.

Trabalho concebido para a exposição "O Poder da Arte", Serralves na Assembleia da República, Lisboa

Assuntos relacionados com as intenções de uma assembleia artística como ideia de lugar que faz, reúne e diz e legítima, foram a matriz para conceptualmente criar a peça "Todos Já".

Com um carácter de acontecimento/manifesto, o trabalho foi pensado para incluir e desenvolver conceitos que se prendem com ideias conjeturadas e com preocupações pessoais do trabalho artístico. Noções como arte, poder, direitos, anúncio, tempo, facto, efemeridade ou momento, foram implicados, a par da matéria/media sonoro eleita para resolver tecnicamente o conteúdo das palavras, orientadas para a possibilidade de múltiplas leituras e múltiplos significados.

Questões de direito e legitimidade contextualizam, também, o trabalho construído para o evento promovido pelo Museu Serralves, aquando da mostra "O poder da Arte - Serralves na Assembleia da República", entre Janeiro e Abril de 2006. O comissário da exposição e diretor do museu João Fernandes, escreveu no texto de apresentação:

"O título da exposição – "O Poder da Arte" – assume com alguma ironia esta inesperada "ocupação" pelas obras de arte de um dos mais importantes órgãos de soberania da República Portuguesa. Subjaz-lhe o propósito de suscitar a reflexão em torno do lugar da arte na sociedade contemporânea, da relação da arte com os vários tipos de poder que a confrontam e da capacidade da experiência artística – entendida como uma manifestação outra de cidadania – para confrontar esses mesmos poderes."¹ (João Fernandes, 2006)

1 FERNANDES, João - O poder da arte, colecção da fundação de Serralves. Serralves [Em linha]. 2006. Porto [Consult. 2011-09-05]. Disponível em [www: http://www.serralves.pt/actividades/detalhes.php?id=725](http://www.serralves.pt/actividades/detalhes.php?id=725)

Em “Todos Já”, fragmentos de frases descoladas da realidade inicial foram posteriormente coladas através de métodos de resultados incertos, mas com a intenção de beneficiar e controlar o acidente, que deram uma nova consistência ao corpo sonoro, sem sentido ou coerência narrativa, como um exemplo de paradigma plástico.

Os “Cut-Up Tapes”² de William S. Burroughs e Brion Gysin, desenvolvidos entre meados dos anos 50 até meio dos anos 60, que evocam processos de colagem dos dadaístas, são uma referência na relação de aleatoriedade e destruição das noções do tempo, do espaço e da narrativa linear, permitindo assim, tanto ao emissor como ao recetor, descobrir uma alternativa sem ter como modelo a realidade.

Já “Plunderphonics”³, termo cunhado pelo artista John Oswald em 1985, são peças sonoras compostas por um ou mais temas musicais pré-existentes, onde é alterada a original continuidade, apontando para a criação de uma nova composição, pensando e agindo com métodos de colagem sonora. Tal como o nome/ ideia expressa, é a usurpação áudio como prerrogativa compositiva. Estes trabalhos, apesar de ordenarem uma nova composição, não denegam por completo a identidade do som original. O som é a matéria inicial do trabalho, mas é a ideia que prescreve o gesto de o assumir numa procura entre o perceptível e o aleatório. O desfecho é improvável, tanto para quem reconhece os temas originais, como para quem não os conhece de todo.

Quando se coloca a questão da legitimidade do *fair use*⁴, ou da livre apropriação de algo que já é produto de criação, não se pode deixar de referir o trabalho que tem sido amplamente amadurecido pelo coletivo de artistas americanos Negativland⁵, que constroem uma obra sonora e visual assente nos limites dessa livre utilização.

O campo polissémico é pretendido na conceção, na construção e na leitura

2 A técnica de cut-up é uma técnica literária aleatória em que um texto é cortado e reorganizado para criar um novo texto. O conceito pode ser atribuída aos dadaístas dos anos 20, mas foi no final dos anos 50 e início dos anos 60 que o escritor William S. Burroughs lhe deu mais visibilidade

3 Termo adiantado em 1985 pelo compositor John Oswald no seu ensaio Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative

4 Uso justol. É um sistema na lei de direitos de autor nos Estados Unidos que permite o uso limitado de material protegido por direitos de autor, em algumas circunstâncias.

5 Coletivo artistas/músicos, na área experimental e de colagem de som, que surgiu na Califórnia no final de 1970

das obras artísticas e todas as matérias podem ser convocadas para alargar o horizonte criativo. No entanto, torna-se difícil definir os limites do envolvimento de material protegido por direitos de autor pois, por vezes, ultrapassa a prévia anuência autoral, que em princípio deve ser respeitada.

Em “Todos Já”, o som - voz, tonalidade e ruído - permitiu formar um objeto inspirado, tanto em memorandos de divulgação política como em manifestas propagandas de espetáculos. A composição sonora é feita de interrupções e interferências que evocam a fragmentada capacidade de retenção. Numa comunicação extensa, automaticamente é feito um exercício de sumariar todo o assunto. Mas quando são fornecidos tópicos, como se tratasse de uma lista, passa a ser possível, e até consentido, que se incremente ao código leituras personificadas. Por isso, a ideia/imagem formada é diferenciada, mesmo que feita de vozes com palavras reconhecidas, a par de ruídos processados com resultado abstrato.

“Todos Já” é, pois, uma escultura sonora que incorpora como alicerce visual e conceptual dois altifalantes em forma de corneta, com um som magro, de difusão externa, acoplados a um carro que faz circular o som pelas ruas.

A sonoridade difundida através de um dispositivo que se transporta no exterior de um veículo, liga-se a uma tipologia sonora de divulgação e comunicação de acontecimentos que ocorrem em algum lugar, que não onde se encontra o próprio objeto sonoro. Esta premissa - coisa que acontece, coisa que se apregoa, coisa que presumivelmente vamos encontrar segundo as informações anunciadas - foi, também, parte da matéria pensada para construir o trabalho.

“Todos Já” resultou numa inclusão, reunião e aviso/advertência acerca do poder da arte.



TakeOffLoopOn

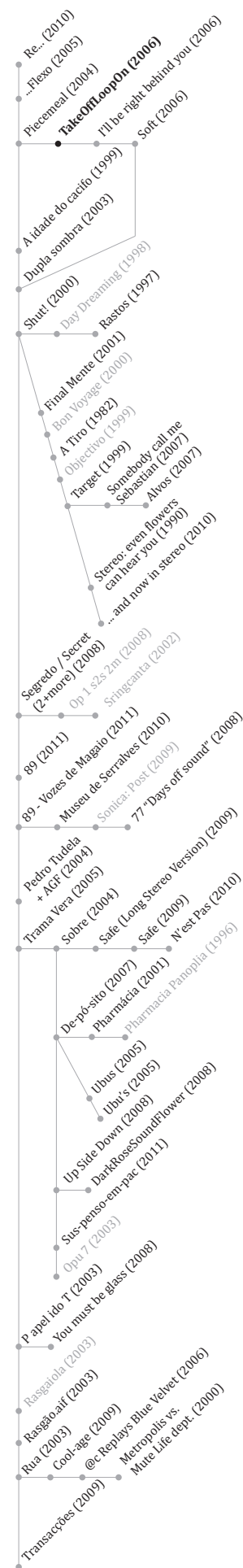
TakeOffLoopOn (2006)

Dez luzes olho de boi, cabo elétrico, calha plástica, duplo projetor de luz com 1000 watts e CD áudio. Para o projeto “Teleférico - 1 Cais de Embarque - 2 Operação Transbordo” no Teleférico/ Laboratório das Artes, Guimarães

Os lugares de grande circulação, arrumados na esfera dos não lugares, têm condições muito próprias e algumas certezas incontestáveis. São lugares onde a partida e a chegada se fundem, consoante as direções de quem os utiliza. São lugares de todos, em geral, e de ninguém, em particular. São sítios que reúnem um enorme volume de informação institucional e particular. Onde alguém pode acrescentar dados, mas onde dificilmente auferem um recorte e uma clareza que permitam associar o lugar a um indivíduo, *a* ou *b*, precisamente, porque o seu aproveitamento é em tudo idêntico para todos que o utilizam. As histórias de cada um passam por lá, mas viajam com cada utilizador e não se soltam, a não ser que haja uma clara intenção de as fazer permanecer nestes lugares, por algum tempo. Por exemplo, os *tags* ou outro tipo de “pichagens” com qualidades e intenções comparáveis às marcações de território.

Nesta tipologia de lugares, há os cais de embarque. São sítios de grande circulação, de frequência diversificada, que compreendem propósitos de fazer transportar. Em geral, a grande quantidade de pessoas que lá se encontram estão pausadas com a presumível mobilidade. Tanto se podem encontrar na iminência de partir, como acabadas de chegar, tanto se podem encontrar à espera de quem chega, como a despedir de quem parte, ou seja, a maioria das pessoas que lá se encontram está assente em grupos com estes pressupostos.

Na realidade, nestes lugares, os pontos de partida e de chegada não estão delimitados, ambos o são simultaneamente. Esta circunstância fará sentido para quem os experimenta que, assim, de um modo mais ou menos consciente, os emprega da forma que se relaciona com o seu intuito. De qualquer modo, o que hoje é o espaço que convocou a partida, amanhã poderá passar a ser o que decreta a chegada.





Estes pontos são fixos, mas a sua função impele ao movimento. São rampas anexadas ao que acontece depois. São lugares que se unem, como se fossem as pontas ou as extremidades do que realmente não está lá. São a demarcação de um miolo ausente, mas sempre presente. São pontos que operam como espelho do que está no outro lado do espaço que os separa. São sítios que ligam e desligam a atividade que lhes está relacionada.

Aproximação a locais com estas características foi o motivo do projeto desenvolvido para o teleférico de Guimarães. A proposta foi dirigida a vários artistas plásticos, justamente com a premissa de se trabalhar, em duas fases, sobre e com o teleférico. As visitas técnicas ao local permitiram a experiência da viagem, passando, naturalmente, pelos pontos de entrada e saída de passageiros. Constatou-se que o mecanismo está montado em *loop*, ou seja, tanto os cabos que sustentam as cabines como os trilhos que desenham o percurso são um sem fim, que assim permite um movimento contínuo. O cais do lado superior dobra o modo de subida, ou seja, depois de se concluir o percurso dentro da cabine, voltam-se a subir alguns lances de escadas para que, finalmente, se saia para fora do espaço articulado com o transporte.

Foi esta a estrutura (parte superior da linha do teleférico) eleita para desenvolver e implantar o projeto. Depois de abandonar as cabines, os passageiros são obrigados a percorrer um túnel que dá acesso aos lances de escadas. Para lá das funcionalidades calculadas e presentes, esta área está arquitetonicamente desenhada para ser zona de passagem e, como tal, despida de informação que, de algum modo, possa fazer reter os passageiros. Este é mais um dado que, de certo modo, impele ao movimento continuado. Mas esta gare, tal como a do outro extremo, é o ponto onde é devolvido o chão, onde a suspensão dá lugar à solidez. Mesmo que os meios e os mecanismos sejam diferentes, não se podem deixar de relacionar estas paragens com as que sucedem em viagens de avião, na medida em que, quando termina o trajeto é restituído o solo.

Uma parte do trabalho foi montado no túnel, com um extremo de acesso às escadas de saída/entrada e o outro de acesso ao patamar entrada/saída nas cabines do teleférico. A outra parte, foi montada num vão cego que se encontra debaixo do primeiro lance de escadas, após um dos arcos do túnel.



No chão do túnel, foram alinhadas uma série de luzes azuladas em estruturas, vulgarmente chamadas *olhos de boi*, com espaçamento igual e centradas, a definir uma linha tracejada, longitudinal, semelhante à de uma pista de aviação. A luz nativa do túnel foi anulada. Deste modo conquistou-se um espaço interior escurecido, com uma luz mais intensa nas extremidades, uma *luz ao fundo do túnel*. Para a montagem deste sistema/desenho de luz, foi necessário retirar uma estrutura pré-existente, em tubo de ferro, que dividia o túnel em duas alas, com o intuito de organizar a circulação dos utentes.

No vão cego, sob a estrutura das escadas, foi colocado e ocultado um duplo projetor de luz intensa (cerca de 1000 Wtz) e amarelada, no que era o ponto mais escuro da zona pública de todo o edifício. Desse vão, partia um som que ecoava nas paredes de betão. A composição sonora foi construída a partir de captações efetuadas dentro das cabines do teleférico, durante diversas viagens, e à porta de entrada/saída do edifício, onde a peça estava montada. Esta reiterava, pois, o tema da instalação.

“TakeOffLoopOn” é uma designação que, propositadamente, não tem espaço entre as palavras pois o assunto é assumido como um só, fazendo um paralelo com os espaços que incluem o espaço da viagem. É um título que contém dados que evocam as opções tomadas na criação desta peça: partida/chegada, início/fim, ligar/desligar, ir/voltar, e repetição. Todos os elementos instalados, envolviam estes conceitos. O túnel, que acolhia e indicava uma trajetória de ida e volta. O espaço transitório, definido por uma luz que não explicava a saída, mas que passou a ter um novo recorte. O som, que articulando todo o trabalho com a sua ressonância, oferecia ambientes de uma reminiscência que acabara de ser vivida. O trabalho tanto se contaminava pelas partes construídas, como pela ideia do lugar apropriado. A luz forte, por baixo das escadas, iluminava o fundo do túnel e o som propagava-se pelos planos refletores das paredes de betão. O espaço experienciou uma intervenção, que não sendo castigadora a ponto de alterar a sua configuração, atuava sobre a estrutura existente.

Foi uma instalação que, tal como em “Peacemeal”, respeitou a configuração do espaço, mas que, ao ser apropriado e aplicado como assunto inerente à tarefa, encerrou e mostrou um outro lugar.



Piecemeal (2004)
instalação para a exposição “Penthouse”
Dois cds áudio, quatro altifalantes instalados nos armários
de uma cozinha abandonada de um apartamento
na Rua de Ceuta 16, Porto

Uma das coisas que o som pode oferecer é a *imagem* de uma ação. Uma cozinha vazia e abandonada é um espaço que, em imagem, está ausente da atividade e da prática que dela se faz. O som que invariavelmente se apreende deste espaço é a de uma atividade com a utilização dos objetos que, também, fazem parte do objeto conceptual desta dependência. Fazer refeições, limpezas e o uso genérico, tem um som que não estará longe do que é a ideia de uma qualquer cozinha, seja qual for o lugar onde ela se situa. Envolve matérias que prolongam o espaço que se ajustam à posição que tem numa casa. Essas matérias são a madeira, o metal, o vidro ou a cerâmica, apenas para enumerar algumas. Ao agir sobre estas matérias, extrai-se um som que conta, naturalmente, com a forma do objeto e a sua presença no espaço revérbero. É um compartimento onde, usualmente, não predominam matérias absorventes, o que faz com que o som localizado, por mais micro que seja, se propague no espaço, atuando este como um recetáculo onde o som se espalha.

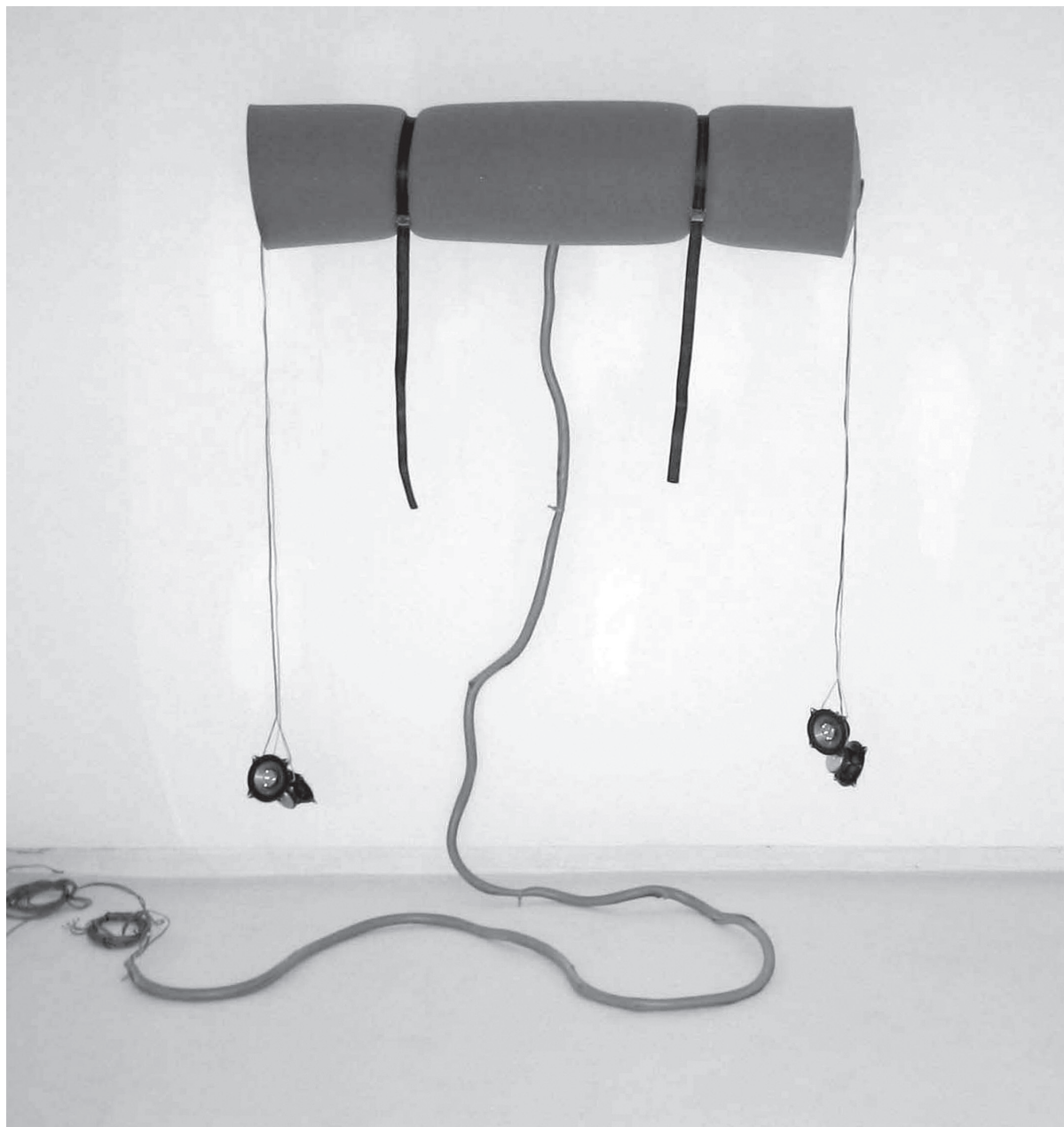
A cozinha de um apartamento na rua de Ceuta, no Porto, conserva o desenho arquitetónico e os armários que reportam para uma época. Foi este o suporte não é contradito, mas sim adotado, tal qual foi encontrado, assumindo a posição de





apropriador. Encarando o aposento abandonado, com a sua história e visualidade (do tempo habitado e do tempo existência), como suporte de trabalho e de difusão, pôde-se, através da utilização do som, reanimar a figura de uma cozinha ativa e viva. O visível estado de abandono é, então, reconhecido e aprovado, para que se introduza a argumentação desta imagem ao som de um espaço habitado, e se conjecture uma cozinha viva.

Para o fazer, foram utilizados objetos que normalmente se encontram a complementar as cozinhas; pratos, copos, talheres, tachos ou panelas; e captado o som que emitem quando se age com eles em áreas ou superfícies (armários ou gavetas, por exemplo) equivalentes às se encontravam na cozinha apropriada. Assim, com este novo argumento, instalado nos pontos de reprodução sonora, ocultos nas múltiplas divisórias dos armários, passou-se a ter uma cozinha visivelmente estática e abandonada, mas simultaneamente, ativa. Uma *imagem* de vida, relacionada e acoplada ao suporte e à área onde assentava, admitida pela adequação da nova forma.



Soft

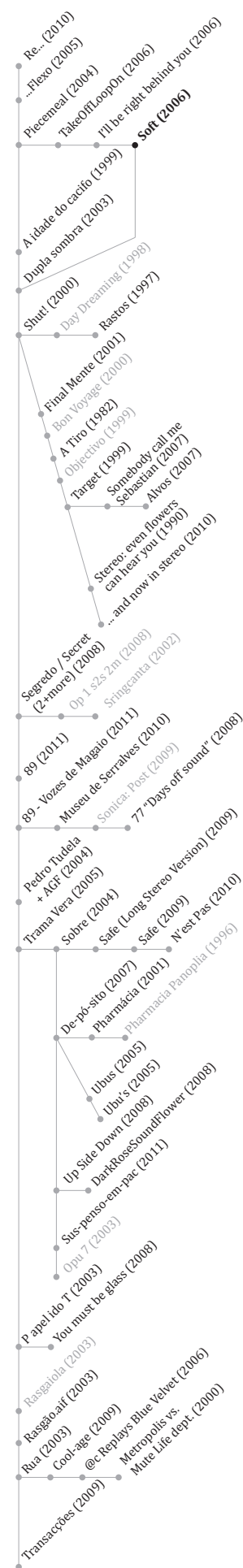
Soft (2007)

Rolo de esponja cinzenta, cintas, tubo de plástico maleável, cabos áudio, quatro altifalantes e dois CDs áudio.

Exposição “Remote Control” na Plataforma Revolver, Lisboa

Tal como aconteceu com muitas outras matérias e materiais, foram várias as razões decisivas na aproximação ao trabalho com o som. Não foi somente o facto de ser a linguagem *x* ou o media *y* que despertou o interesse e a aprovação para ser eleito, com a intenção de mimetizar alguma ideia ou conceito. Todas as coisas e matérias têm requisitos aproveitáveis e adaptáveis, contanto sejam entendíveis e possam ser convocadas, e, a partir daí, ajustarem-se ao projeto. É certo que, aproveitando as *coisas* desta forma, o som, enquanto matéria plástica, trouxe para as produções conteúdos que lhe são muito próprios, por exemplo, o tempo, a extensão e, naturalmente, o espaço. Há também detalhes que se vão constatando, ou melhor assimilando, ao longo do tempo em que se trabalha em diferentes disciplinas e com diferentes matérias. Poderá haver obras em que estas se cruzam e se fundem de um modo aparentemente inconciliável, sendo que a responsabilidade de as pensar e de as construir é a de quem as agrega.

Há objetos e matérias que, quando associados, se contaminam mutuamente. Quando esta união não tem um pendor conflituoso, como se estivessem permanentemente a lutar pela sua identidade, permite uma leitura una.





Uma placa de espuma notifica a experiência de uma densidade macia e a propriedade de absorção. Ao juntar-lhe altifalantes que emitem um som qualificado espera-se, muito naturalmente, que sob a influência da presença próxima da espuma o som por eles emitido resulte com qualidades alteradas. Isto é, permite pensar que o som fica abafado, sem detalhe, sem recorte e com menor intensidade.

No entanto, há casos em que a simultaneidade e vizinhança destes elementos – espuma e altifalantes - e a sua refletida ligação, é familiar; como sucede em algumas colunas domésticas *hifi* ou em *headphones*, onde a ciência e a função trabalham a par para se obter um designado efeito. Por isso, e não sendo linear, ambos os casos vêm testemunhar que as afirmações atrás proferidas se ajustam em raciocínios passíveis de se argumentar.

Sendo assunto recorrente em anteriores trabalhos, em “Soft” estas relações de aproximação e afastamento encontram-se, mais uma vez, na fundamentação criativa.

Uma placa de espuma cinza neutro, enrolada e apertada com duas cintas. O resultado formal é um rolo de espuma que mantém os seus atributos, mas que se sujeita, claramente, a uma nova forma. No seu aspeto final, este tipo de intervenção é reveladora e rapidamente assimilável. A matéria envolvida mantém as suas qualidades, concentrando-se a intervenção na alteração formal provocada e relacionada com as propriedades e funções das cintas que lhe foram impostas.

Dos extremos, como se tivessem saltado de dentro do rolo de espuma, surgem quatro fios de coluna áudio, com uma extensão de cerca de um metro, de onde pendem dois altifalantes em cada extremo. O peso destes elementos modulares, ligados ao rolo, obriga a que exibam esse estado de suspensão, ficando pendurados, e em conjunto com o rolo de espuma e as cintas, revelam uma nova ideia de ação/compressão com a consequente saída dos altifalantes do interior do rolo que os contém ou resguarda.

Estes objetos reunidos não renegam a sua génese mas, com as intervenções ocorridas e, consequentemente, com os novos comportamentos, adquirem um novo sentido.

“Soft” expõe-se pendurado na parede, dando a analisar a leveza das substâncias contidas e revelando as matérias e as texturas, tanto apropriadas como modeladas.

O som composto da peça não ilustra nenhuma situação ou simulação do que é a consequência interventiva, mas reflete e envolve as matérias da qual é composta. Como tal, o seu papel, assim como o de todos os outros materiais e ideias inclusas, não se define como ambiente sonoro, é sim mais uma substância de todo o objeto escultórico. Foi preparado a partir da captação de ações diversas *com e das* causas incluídas. As matérias, espuma, tecido, metal e plástico; mas também os conceitos de recorte, detalhe, absorção, pesado, leve, apertado, abafado, dentro e fora. As ações gravadas retêm resultados que, naturalmente, são comparados a esses conceitos, mas, também, replicam e multiplicam factos que se relacionam com o próprio manuseamento dos materiais, e/ou com processos adotados nas tarefas de construção.

A consequente imagem aliada ao som, que constitui a peça, transparece o processo e o arquétipo dos opostos; mas também a conjugação das partes opera sob o paradigma do acordo, tanto no que elas facultam, como no que passam a ser.



A idade do cacifo

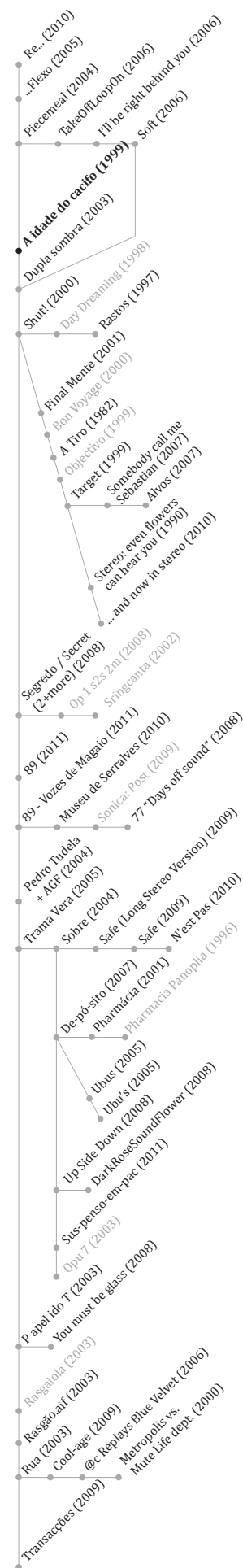
A idade do cacifo (1999)

Cacifo individual metálico, dois altifalantes, cabos áudio e CD áudio. Para a exposição “House of Pain “ no W.C.Container, Edifício Artes em Partes, Porto

A proposta lançada pelo artista/curador Paulo Mendes, aos autores intervenientes, para a exposição “House of Pain/Casa da dor”, integrada no projeto curatorial “W.C.Container”, no edifício Artes em Partes no Porto, levou à reflexão sobre situações em que a obra necessita da presença física do observador para se completar.

“A idade do cacifo”, peça construída para a exposição, consta de um cacifo metálico individual com proporções que se aproximam às de uma pessoa adulta. No interior da porta, fechada, nas fendas destinadas a deixar penetrar o ar, foram colocados dois altifalantes. Um dos respiradouros fica situado sensivelmente à altura da cabeça o outro ao nível dos pés. A eleição deste cacifo, que se apresenta mantendo a sua integridade, deve-se à escala humana das suas proporções, às componentes da sua construção que sublinham essa relação humana - porta, respiradouros, cubículo utilitário - e o poder conter e dissimular as outras componentes da peça – altifalantes, aparelhagem, cabos. O pré conceito que rodeia o objeto e a sua função, é também parte significativa do trabalho. Há, pois uma apropriação direta. A par desta imagem inalterada, junta-se a matéria sonora que se articula, sem se ver, e cria a nova realidade.

O som tem uma produção pensada tendo em conta as características do objeto e a leitura pretendida, para manter a coerência entre a ideia e a matéria do elemento usado; o cacifo é metálico e encerra um habitáculo apertado. O som que sai do respiradouro inferior, ao nível dos pés, foi captado em circunstâncias espaciais equiparáveis, para que a verdade final não se perdesse com consequências de artificialidade. A sessão de gravação passou por captar uma ação de pontapear uma porta metálica, capaz de se replicar quando colocada e reproduzida na peça. O som que sai da fenda superior, ao nível da cabeça, reproduz um arfar



humano, e foi igualmente gravado num espaço capaz de se repetir com idêntica verdade. Neste caso, o espaço de captação foi um estúdio que possibilitou gravar o som com o detalhe que se aproxima da qualidade e do recorte que a situação implica, ou seja, é possível acreditar, pelo menos numa primeira e momentânea aproximação ao objeto, que o som que ali está sai de alguém que se encontra fechado, em aflição.

O que se vê é, pois, um comum cacifo individual de serviço, balneário ou escritório e o que se ouve sugere que, aparentemente, alguém se encontra lá fechado num espaço tão reduzido.

A soma e a distribuição dos dados no objeto visualmente inalterado possibilita a fugaz associação a uma verdade possível. O vazio é o corpo e o som dita práticas a ele ligado. O cacifo passa a ser o indivíduo (corpo) que se apresenta à nossa frente, com componentes e relações humanas, mas que não deixa de ser um armário. A escolha e a apropriação dos elementos funcionam num todo que dita a situação.

Várias leituras podem ser ativadas no observador perante a peça, como o pânico da claustrofobia ou a clausura individual que advém de preconceitos, memórias, idade, educação ou sexualidade.

Os armários juntam, arquivam, acumulam e ocultam pedaços e informações da nossa vida. No caso, a aproximação à vida e à condição humana quer-se mais intensa e profunda. Nesta obra, o cacifo não abdica do seu estatuto de depósito de fragmentos da vivência humana, mas o som que emana aproxima-o do que é mais íntimo e também solitário do ser ao refletir e evocar emoções universais. Temos assim um cacifo que reúne elementos que nos identificam, e que, por diferentes que sejam, assina também estados ou circunstâncias que são simultaneamente comuns e solitários.

É necessária a presença do espetador para que essas camadas de leitura sejam possíveis. A imagem reproduzida, desta obra, é ineficaz nos seus intentos.



Shuut!

Schut (2000)

Colchão, estrado de madeira engradado, lençol impresso digitalmente, plástico, ferro, 2 almofadas brancas, 2 fronhas brancas, DVD, leitor de DVD, monitor de vídeo, cabo de vídeo, CD, leitor de CD, cabos de áudio e 2 altifalantes full-range; vídeo, p/b, som, 60'; áudio, 1'30" em loop

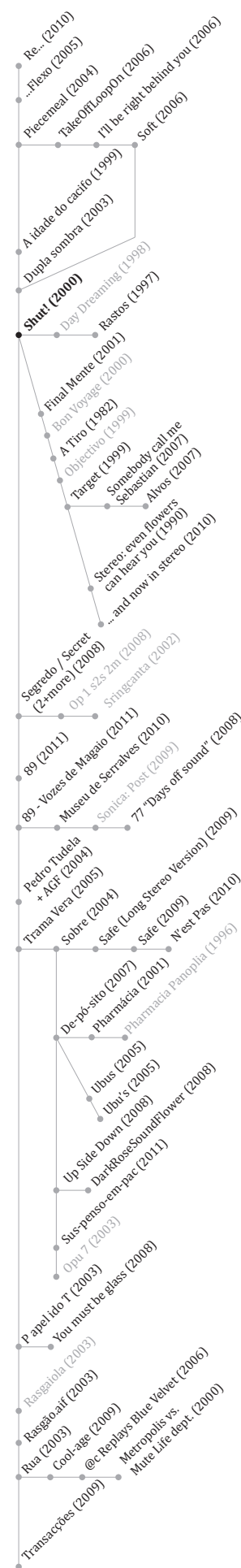
Exposição "Arritmias", Mercado Ferreira Borges, Porto

Um corpo deitado, aparentemente, não atesta o peso que corresponde, de um modo linear, ao que detém quando se encontra na posição vertical sobre uma vulgar balança. Na realidade o peso é o mesmo, mas também é verdade que, após uma noite de sono, o valor declarado no medidor é menor. São múltiplas, e cientificamente explicadas, as condicionantes que levam a que isso se verifique, mas também faz lembrar a expressão *peso morto* conduzindo, assim, para outras verdades.

A vontade que o corpo avalia quando munido das suas naturais capacidades, reage de modo diferente quando essas estão ausentes. Daí o corpo se tornar, aparentemente, mais pesado quando não as ativa.

Este corpo é também um depósito de informações, que conduz e transforma quando bem entende, tomando posições deliberadas, ou que, de uma forma impulsiva, as tem que pôr em prática (posição imposta). Estas últimas, resultam de reações como cair, que involuntárias ou conscientes, são resultado do indivíduo constituído pelo tempo e experiência, assimilados ao longo do seu desenvolvimento.

Em "Shuut!" o corpo do artista está impresso num lençol. Um corpo humano estandardizado deitado e a dormir sobre uma cama, em posição fetal. Este encontra-se nu revelando, assim, sinais de desprendimento de questões ligadas ao estilo ou época e remetendo para uma revisitação de um sudário. O lençol estica-se num colchão que fica encostado a um estrado comum de ripas de madeira. Envolve todo este conjunto - imagem do corpo gravada num lençol esticado num colchão, encostado ao estrado -, uma película transparente, utilizada para embalar produtos frescos nos supermercados ou para proteger objetos/produtos em trânsito. Na instalação, este conjunto agrupado e transformado em coisa singular apresenta-se na posição vertical, fazendo-se, deste modo, tanto aproximar como





afastar de correspondências ao objeto, ao indivíduo, ao corpo e ao peso.

Compõem a obra, ainda, duas almofadas encostadas na base do módulo e assentes no chão. Estas duas almofadas brancas têm, instalados no seu interior, altifalantes ocultos. Deste modo fica preparado um dispositivo que permite traçar um diálogo entre elas, sem a informação tecnológica desnecessária para o contexto.

O conteúdo sonoro consta de um diálogo sussurrante, com frases intercaladas, que ditam afirmações e definições sobre o sonho. Quando, a dado momento, uma das almofadas avança num tom sussurrante, a palavra “segredo”, a outra manifesta a interjeição *Shuuut*, expressando uma censura, impedindo-a de terminar a frase. A partir desse momento as almofadas entram numa espécie de discussão, interpelando-se por interjeições e imposições, coagindo-se, como se estivessem a mandar-se calar mutuamente com os vários *Shuuut!*.

Esta sonoridade/palavra que parece nada dizer, na verdade constrange. Não se apega a uma cultura, mas revela-se de imediato com o simples dado sonoro que transmite, sujeita, dispara e impõe. Os dois elementos que discutem podem funcionar como uma consciência em conflito ou uma inconsciência que se recusa a *acordar* para uma realidade contabilizada.

A imagem projetada, num pequeno monitor de televisão, de um relógio com a numeração do tempo a correr, em modo de *countdown*, ajustado à matriz de uma hora, completa a instalação. Uma televisão pode informar sobre a passagem do tempo, através da programação, quando nos encontramos acordados. O dispositivo utilizado acentua esse tempo, com a imagem projetada de um relógio digital, e pode remeter para o sonho como um episódio feito de vivências e experiências, numa qualquer montagem sem guião.

“Shuuut!” faz-se de uma contínua relação entre as partes, reunindo todas as noções prévias, uma vez que há uma apropriação de dados que não sofrem alteração profunda na sua configuração e que se ajustam à nova situação, proclamando uma outra narrativa. Decifram-se as componentes, porque estão detalhadas, e apesar de não recusar a provável mensagem que convocam, o resultado agrupado é que concebe a derradeira mensagem.



Samebody call me Sebastian

Samebody call me Sebastian (2007)

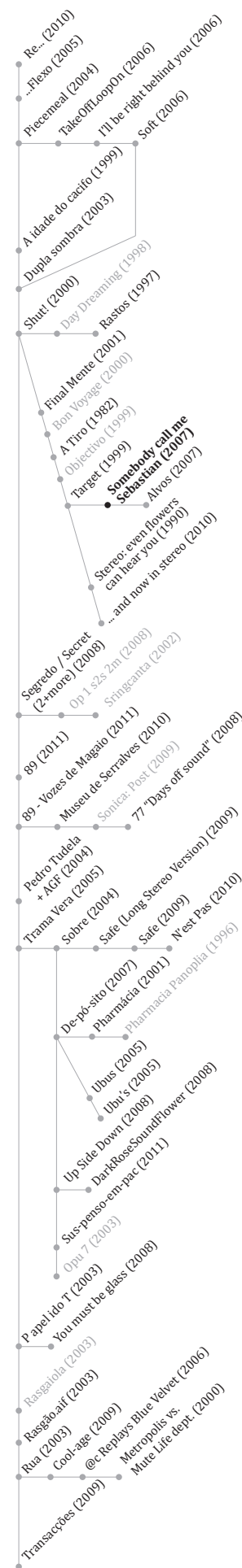
Forquilha de madeira, sete setas de tiro com arco e ilhós.
Exposto no stand da galeria Graça Brandão,
na Arco 2007, Madrid

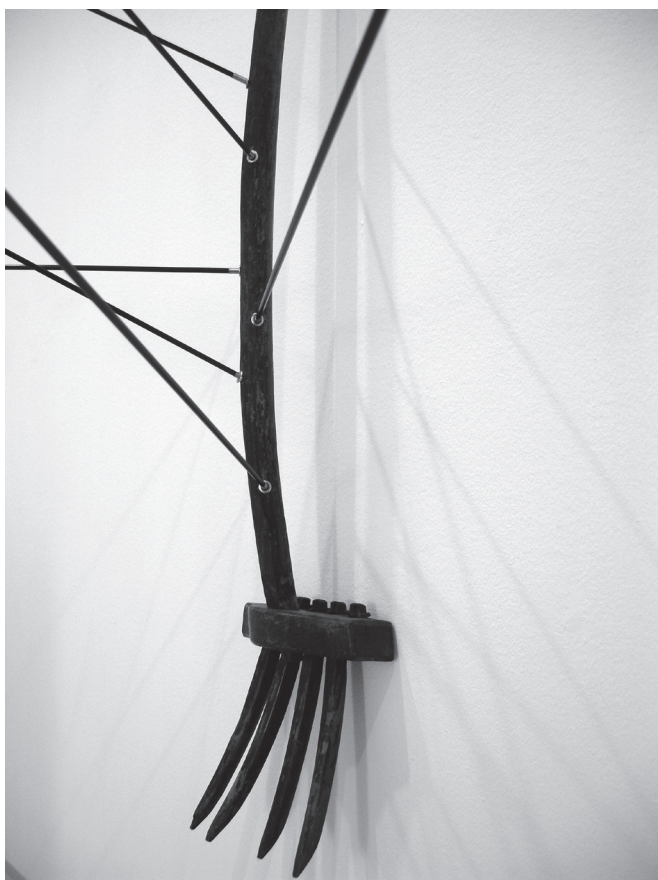
Um trabalho artístico recente que, visualmente, estabeleça um forte elo de ligação com o ícone/mártir São Sebastião, prontamente levanta questões simbólicas relacionadas com esta figura religiosa que se podem amarrar a preconceitos, limitando, assim, o campo de leitura. Mesmo que enquadrado num pensamento contemporâneo a ligação/estigma é inevitável. Nestas circunstâncias, ao adotar uma postura de apropriação, a pista fica definitivamente assumida. O conhecimento alargado em torno da obra e da temática possibilita, ainda, acrescentar outros dados, como por exemplo, evocar interpretações anteriores.

A apropriação evidente de qualquer ocorrência, entendida como objeto ou imagem do domínio público, sem entrar em discussões de autoria, pode conduzir às perguntas: qual é realmente a função que se atribui à identidade das coisas? A tarefa de investigação, e forçosamente o acumular dos dados que fazem engrandecer o objeto investigado, elevam-no, por esse motivo, a uma nova realidade?

Por ora, fique-se com estas interrogações em suspenso enquanto se traça o trabalho "Samebody call me Sebastian".

Numa incursão a uma velha casa, pronta para ser demolida e reconstruída, encontraram-se vários objetos que já se inventariavam e decretavam como sendo dispensáveis. Alguns deles tinham algo que, por diferentes motivos, chamaram a atenção. Nestas coisas, os motivos de empatia com os objetos podem ser de uma individualidade absoluta. O mesmo será dizer que, o que para uns é um bem com interesse e propósito, para outros poderá ser coisa sem valor e inútil. Entre os vários objetos que lá se encontravam, descobriu-se uma forquilha de madeira com um desenho que se afastava dos modelos mais atuais. Desconhece-se a relação ou história desse instrumento de trabalho com a velha casa, pouco interessou





essa anterior narrativa, o que primeiro atraiu a atenção foi a sua forma e o seu desenho. Só posteriormente foram conhecidos mais detalhes, permitindo assim perceber o estado em que se encontrava a madeira, corroída pelo caruncho.

Abre-se um primeiro espaço para recuperar as perguntas. Identifica-se um artefacto por quem foi o seu autor? Ou julga-se pela sua função? A sua missão e todo o achado de que se reveste, imprime nela uma nova essência?

Como um *objectrouvé*, a forquilha foi apropriada com as suposições do que se pretendia aproveitar e recriar. Uma das significantes características aproveitadas, foi o facto de estar contaminada pelo carcoma. Estancou-se a possível progressão da *doença* e enalteceram-se alguns dos orifícios existentes, com a sua ampliação. Adicionaram-se ilhós metálicos sublinhando alguns dos furos que, pela diversidade das substância dos materiais envolvidos, metal cromado e madeira escura e envelhecida, realçam o contraste, expresso nas colorações e nas luminosidades. A velha forquilha preserva, então, a patina e os buracos, destacados pelos elementos aplicados, dilatando o que já possuía no momento em que foi descoberta.

Quando um artista está focado e motivado num projeto de trabalho, é muito provável que toda a prospeção fique dominada pelo sentido da orientação temática. Por isso, outras questões chamadas a esta obra, foram assuntos conduzidos pelos conteúdos que eram e continuam a ser inquietações no trabalho artístico, como objetivo e trajetória.

Em alguns dos furos destacados, introduziram-se flechas de tiro com arco, utilizadas em competições desta modalidade. Estas flechas, em que as características e o desenho são apropriados, conferem o estatuto de arma de arremesso, incorporando a trajetória e a deslocação aplicada, que vai da sua partida até à sua chegada. Um corpo com extremos pautados pelo seu objetivo, atingir o alvo, e pelo mecanismo que o permite transferir com a mesma convicção de quem o dispara. As setas encerram, também, iconografias das quais nunca se distanciarão, como do cupido ou da imagem do São Sebastião. As conclusões são opostas nos casos apontados, num, o elemento flecha, articula-se com quem a pretende usar para oferecer algo que proclama e diz que deve perdurar, o amor, no outro, mostra-se como desfecho e morte, na figura beatificada que a arrecadou.

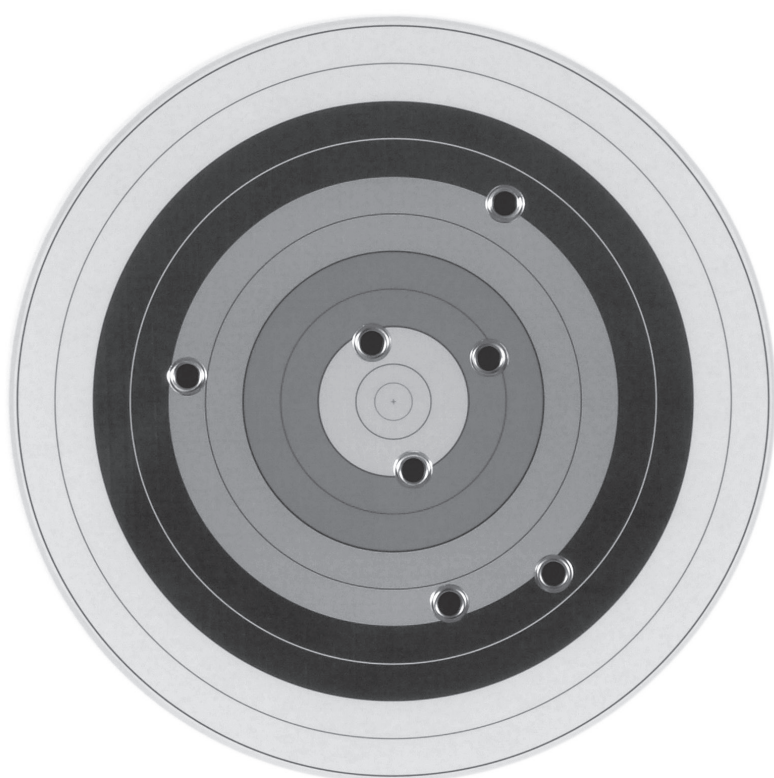
O título lança, também, ligações à memória sonora, ao remeter para a música



de “Steve Harley & Cockney Rebel”, “Sebastian” de (1973), que no refrão incluiu a frase *somebody called me Sebastian*.

“Samebody call me Sebastian”, parte de um objeto/ferramenta que declarava o obreiro, tanto o que a operava como o que a construiu, e termina como *mártir* cravado de flechas. Mas também se pode interpretar como uma estrutura de árvore ramificada e em flor.

Restabelecendo as anteriores perguntas e relacionando-as com o trabalho, dir-se-ia que as matérias reúnem o conhecimento mediante a intencionalidade de quem as detém. Em “Samebody call me Sebastian”, não se abandona aquilo que os objetos já tinham sido. Na forquilha foi reeditado *o que a fabricou*, nas flechas *quem impõe* repercute-se no papel do artista, mas converteram-se as essências das identidades e das funções. Não será isso o que acontece quando as coisas apropriadas se transformam em obras artísticas?



Alvos

Alvos (2007)

três alvos de tiro com arco, ilhós metálicos, papel, madeira e vidro, 100 x 80 cm. exposição “Antimonumentos” na AH Galeria de Arte Contemporânea, Viseu

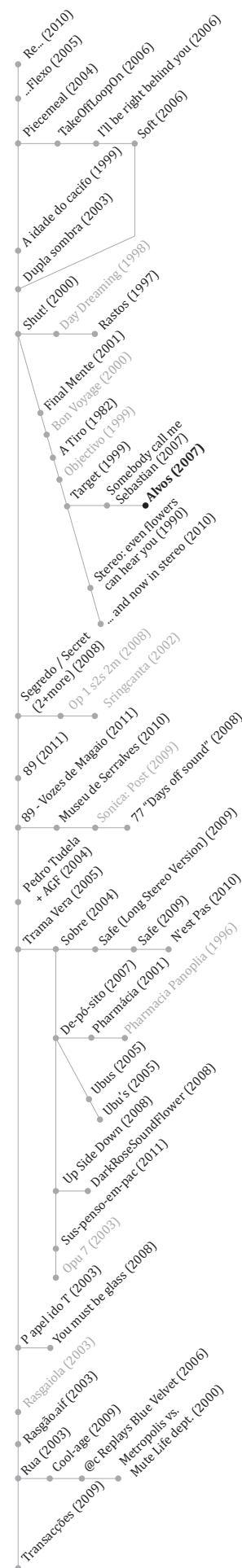
A palavra *alvos* pode querer dizer claros, puros ou limpos, mas remete também para objetivo a atingir.

Em 1999, nas séries “Target”¹ e “Objectivo”² a premissa foi refletir sobre os instante da partida e da chegada e as questões que as intermedeiam, ou seja, no percurso para atingir o objetivo que parte de um ponto para atingir outro.

Em “Alvos”, que fez parte da exposição “Antimonumentos” pensada e promovida por Miguel von Hafe Pérez, os conceitos associados a limpidez e clareza juntaram-se ao já editado *objetivo* como algo a atingir em séries anteriores.

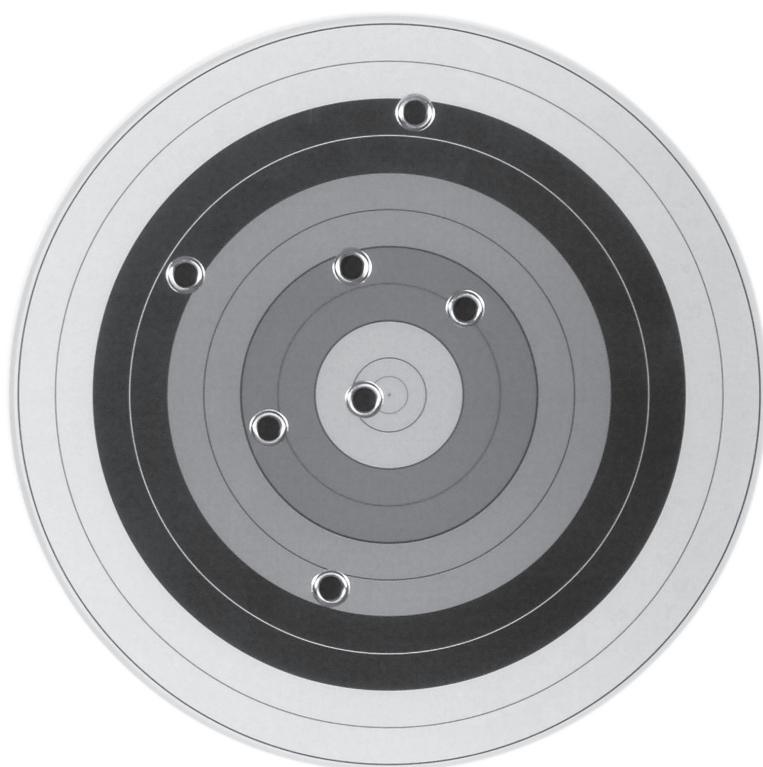
Foneticamente *alvo* é uma palavra que se assemelha à sonoridade da palavra *algo*. Trocando a letra *v* pela letra *g*, conquista-se um novo significado, que se foca no que se pretende atingir. Por outro lado, *atingir* acarreta o movimento para que se estabeleça a *intenção*. Na produção de “Alvos”, voltam a ser consideradas estas circunstâncias, agrupadas ao novo motivo que, apesar de tudo, não é tão distante daquele já desenvolvido nas outras séries.

Para além de outros significados e relações, os monumentos podem ser o produto do que se faz renascer em exercícios de reminiscência ou memória. Estes “antimonumentos”, transformados em alvos, apontam para um passado reedi-



1 Exposição “Target” no Círculo de Artes Plásticas de Coimbra [CAPC].

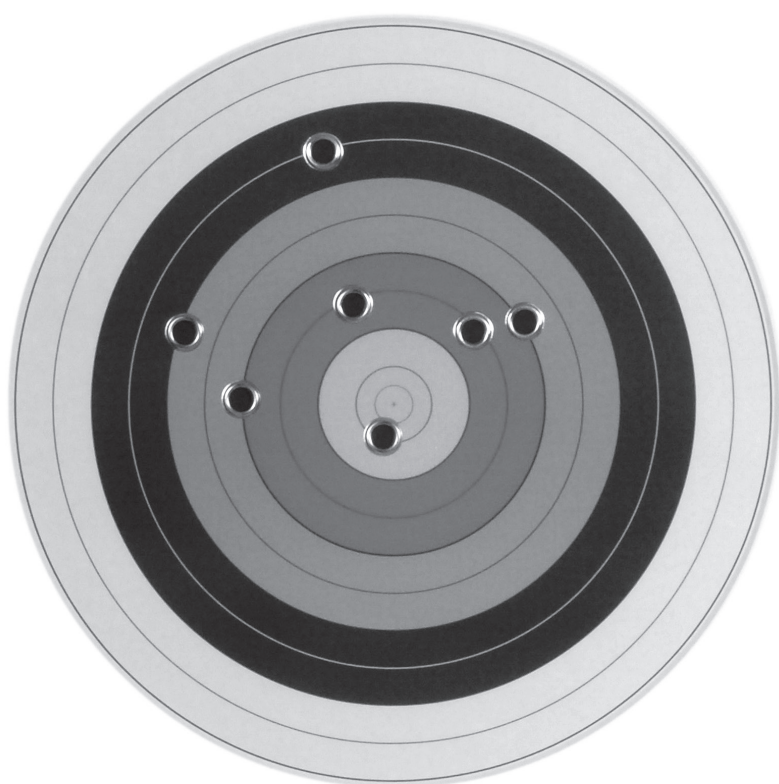
2 Exposição “Objectivo” na G Galeria, Viseu.



tado, mas também para um presente conjecturado. O *antes* do prefixo *anti* aplica ao conteúdo uma espécie de decreto da revisão. Mas, para o caso, também foi considerado o facto do prefixo apontar para uma oposição quando se junta a outra palavra, passando este a sugerir a ideia de impedimento. Este exercício de associações e significados, presente em vários trabalhos, adquiriu o carácter de apropriação, pois o motivo e o título que reuniam, tanto estas obras como as dos outros artistas convidados, foi de autoria alheia. O curador tinha uma determinada ideia quando reuniu uma diversidade de universos criativos. Das duas uma, ou o trabalho escolhido para entrar na tese defendida pelo curador já existe, cabendo-lhe a ele enquadrar a obra nos intuitos predefinidos, ou então o artista enfrenta o desafio com uma peça inédita. Foi, pois, opção fazer um trabalho novo que contraía e adjudicava o título da exposição, somando-o às temáticas próprias, com igual peso.

A obra consiste num tríptico de três alvos de tiro com arco perfurados com punção. Este modo de recortar o furo permitiu uniformizar o buraco, estandarizando o ato e o produto. Ou seja, os furos foram aplicados nos três alvos do mesmo modo, resultando, formalmente, rigorosamente idênticos. Não houve intenção de enaltecer o mecanismo adotado na perfuração, como aconteceu em “Target”, onde foi disparada uma arma e o registo da ação foi um padrão aleatório, resultado do impacto dos chumbos. Em “Alvos” os furos são executados com precisão, afastando qualquer interferência da perícia na pontaria das flechas, e repetem o formato impresso do suporte: a circunferência. Este objeto de papel, é formado por uma série de linhas circulares concêntricas, definindo coroas coloridas que constituem as zonas com a escala que informa o maior ou menor sucesso do objetivo atingido, como teste de precisão.

Na intervenção (perfuração) exercida sobre os alvos de papel, foram aplicados ilhós metálicos que emolduram os furos. Deste modo, o que foi retirado da superfície pela ação - o vazio - fica vincadamente denunciado e eleito. Os trabalhos ficam concluídos com um *passpartout* de janela circular, de diâmetro idêntico ao da linha concêntrica mais periférica da estrutura de cada um dos alvos, que sublinham a ideia de perfuração, estendendo-a à configuração da mancha principal. A forma apropriada é circular, as formas impostas são circulares e foi inscrita a



ideia de furo sobre furo.

O *antimonumento* produzido inclui, de um modo claro, tanto a ideia como, factualmente, a apropriação do objeto. Claramente os três alvos apropriados, mostram e nobilitam o que são e o que lhes foi imputado, ou seja, assumem o seu estatuto e o que lhes foi retirado de um modo claro e equiparável. Estes alvos ajustam-se ao livre mote lançado pelo curador da exposição, porque, na realidade, o que Miguel Pérez quis despoletar foi a interpretação de cada autor ao assunto que não era explícito nem fechado.



De-Pó-Sito

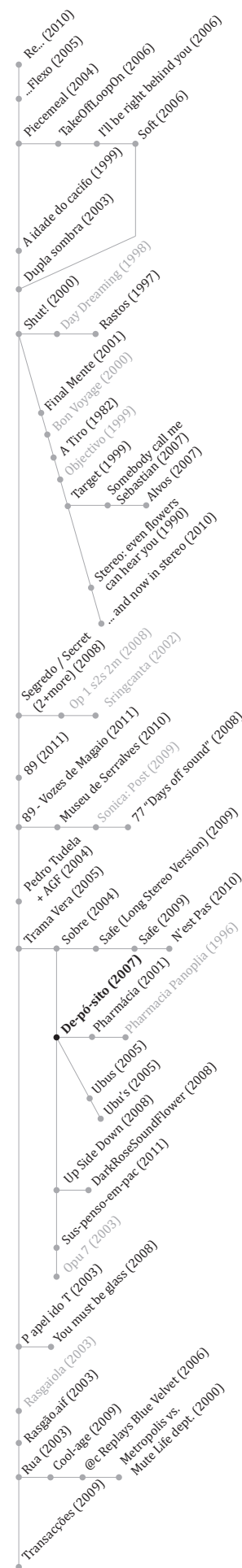
De-Pó-Sito (2007)

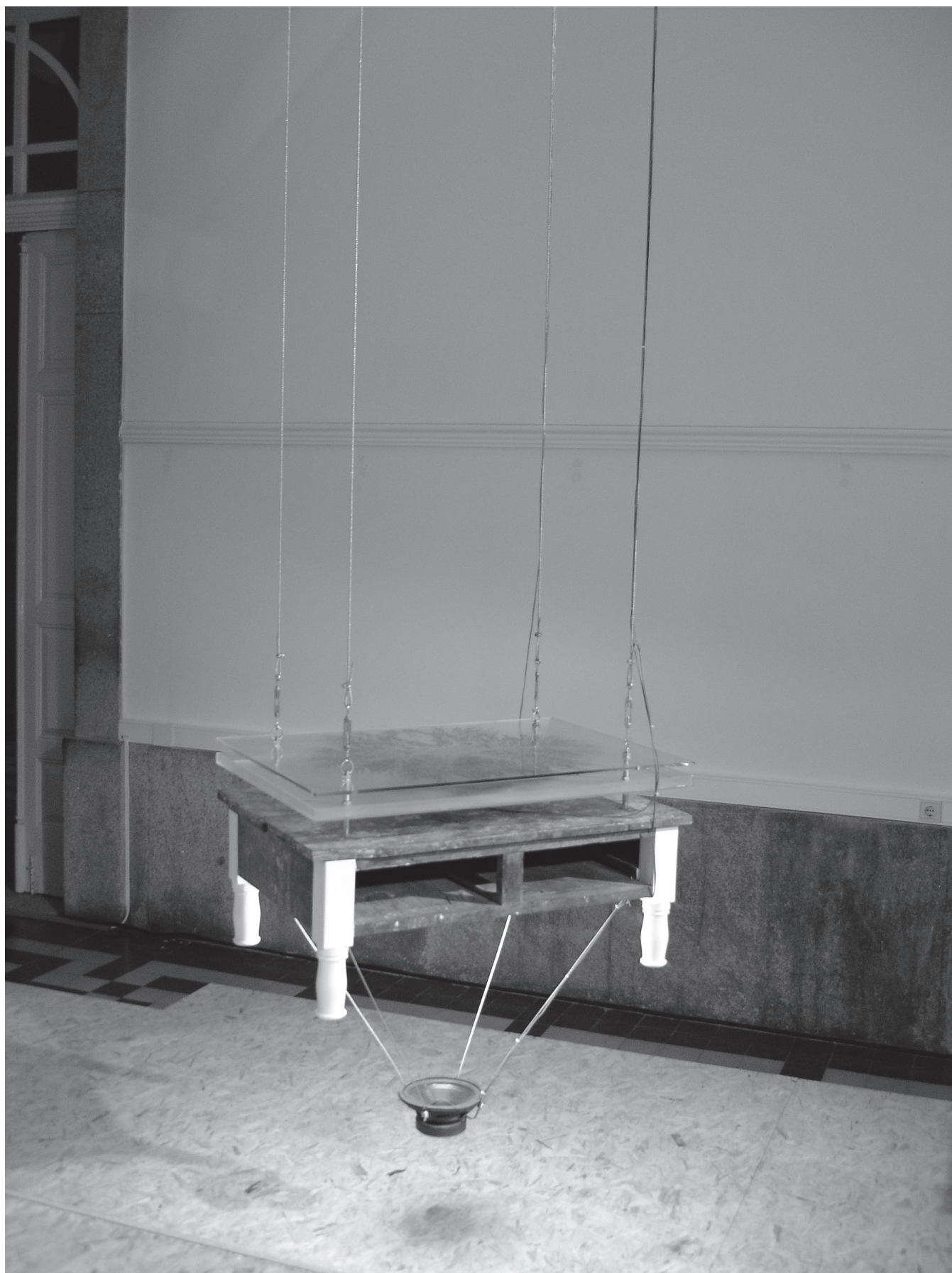
borboletas em decomposição, mesa de madeira, tinta branca, vidro acrílico, parafusos e argolas metálicas, cabos de aço, vinil com desenho recortado a laser, dois altifalantes e CD áudio. Para a exposição “Depósito - Anotações sobre a Densidade e Conhecimento” na Reitoria da Universidade do Porto

As montras são espaços encenados que dão uma leitura integral e acabada. As partes visíveis articulam-se e estão agregadas, por isso, declaram-se como uma imagem global. Só o tempo, com o olhar detalhado, permite identificar, separar ou eleger as que são de maior grau de importância ou interesse. Nelas encontram-se depositadas coisas, organizadas, com o propósito de despertar desejos e facultar a escolha. No meio da sugestão, do conselho ou mesmo da ordem, também se acaba por ser informado. Contrariamente ao que acontece nos armazéns, onde a mercadoria se encontra embalada e empilhada, nas montras a informação depositada explora a faculdade de se fazer mostrar. É uma espécie de janela que coloca o observador do lado de fora para se realizar o desempenho do olhar. Como se se virasse ao contrário a prática mais comum de olhar através das janelas, de dentro para fora. Troca-se a posição do ponto de vista com o panorama ou a paisagem, o exterior com o interior.

Não se trata de uma membrana disposta num plano de projeção ou num ecrã de televisão, há um espaço delimitado que contém a mesma tridimensionalidade do contexto, apenas difere na escala mais reduzida, o que permite enquadrar o olhar. Se pensarmos neste enquadramento como uma caixa transparente capaz de nos mostrar o que está lá dentro, então temos um suporte que não esconde, pelo contrário, incrementa a clareza desativando o oculto.

Outra leitura possível destes espaços/caixa é o seu estado inconstante e/ou mutante. Apesar de conter a memória do que por lá passou e projetar ou perspetivar o futuro do que virá a ser ou ter, vive e mostra permanentemente o presente.





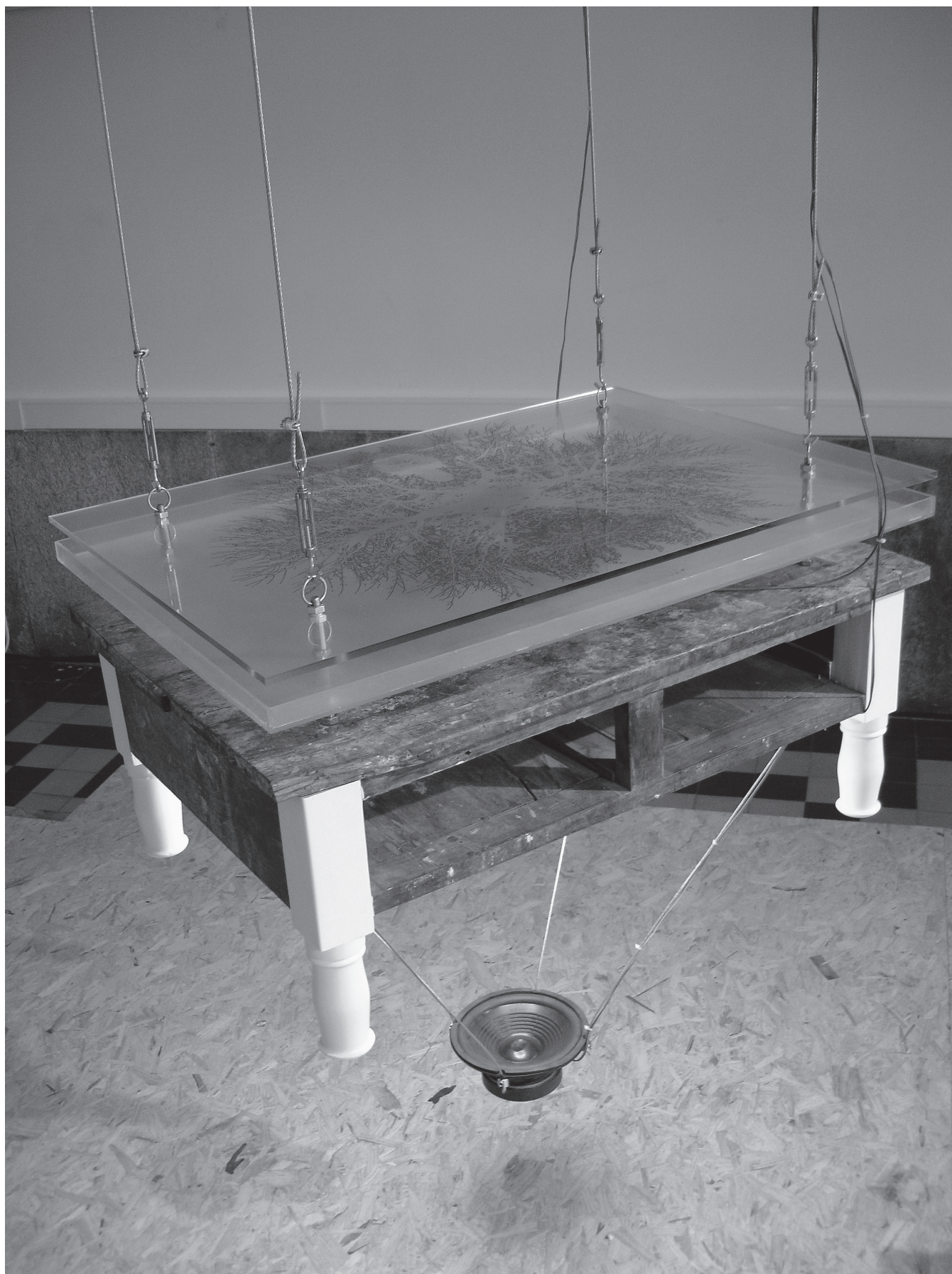
Ao integrar o grupo de artistas que iriam pensar possíveis afinidades entre os muitos museus da Universidade do Porto (UP), na exposição “Depósito - Anotações sobre a Densidade e Conhecimento”, a temática já tinha sido abordada em anteriores trabalhos como “Pharmácia” (Laboratório de Tecnologia Farmacêutica nº 5 da Faculdade de Farmácia da Universidade do Porto, 2001), onde a experiência foi vivida, desenvolvida e exibida num local de investigação científica, ligada à formação/educação, ou mesmo em “Sobre” (Museu de Serralves, 2004), onde se assume, reflete, trabalha e expõe a instituição museológica como espaço de mostra e discurso da contemporaneidade.

É natural que surjam novas realidades que se coadunem aos novos desafios, mas há sempre alguma experiência que se transporta quando se encontram afinidades temáticas ou conceptuais. Esta espécie de ajustamento tanto se pode vir a atestar nas relações encontradas nos lugares a trabalhar, como na organização das ideias que dão continuidade à obra exclusiva de cada artista.

Assim, a peça para esta mostra, que confrontava criações inéditas de artistas contemporâneos com objetos dos espólios dos diferentes museus da universidade, é um objeto escultórico que, uma vez mais, aproveita o campo semântico - espaço museológico, experiência e memória - como parte integrante da matéria, misturando-o com todas as noções afetas aos materiais escolhidos para a construir.

Nesta exposição também se organizou uma grande montra, onde foram depositados diferentes componentes de vários museus da UP, que estabeleciam um diálogo com os trabalhos produzidos pelos artistas convidados. Este espaço coabitado pela multiplicidade de informações, tão díspares quanto confrontáveis, transformou-se, também ele, numa enorme montra, com a diferença adicionada de consagrar a circulação no seu interior. Este é um exemplo para se poder afirmar que os espaços expositivos sintetizam os objetos observáveis com as identidades de quem os observa, numa espécie de grande depósito da produção e do pensamento.

As matérias escolhidas para dar forma a “De-Pó-Sito” foram recolhidas em dois espaços da UP. Um, foi o Museu de História Natural do Porto, especificamente na área onde se encontravam uma série de gavetas que continham grande parte da coleção de borboletas do museu. Estas encontravam-se num avançado estado de decomposição, resultado da entrada de um parasita nas instalações



que destruiu aquilo que um museu deve fazer em primeiro lugar, conservar.

O outro local de recolha, foi a zona de material obsoleto e rejeitado da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (FBAUP). O conceito que uniu essas matérias foi a aproximação às coisas que já não são, mas que o foram dentro destes polos de formação e ensino. O que não quer dizer que não se encontrasse um novo estádio de informação que seduziu e agradou eleger.

Por um lado, encontravam-se em espaços que afirmavam e aditavam alguma coisa a esta possível ligação; o edifício da Reitoria da Universidade do Porto, onde iria acontecer (ser efetivado o trabalho), e a FBAUP, onde aconteceu a formação como artista plástico. Por outro, nesse novo estádio de informação, as matérias eleitas revestiam-se, de modo evidente, de algo que revelava o que conservavam das memórias e das histórias, ou seja, do que já tinham sido e o que lhes sucedeu.

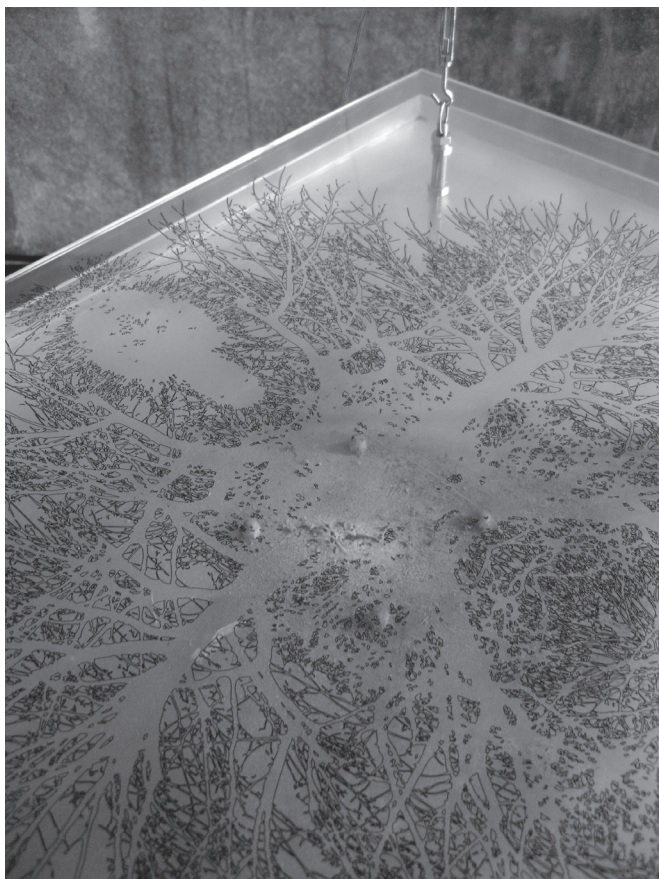
Na prática, estes espaços possibilitaram usar o *pó* das borboletas desfeitas que jaziam nas gavetas de uma série de armários do Museu de História Natural, e uma velha mesa de madeira, encontrada na FBAUP, já sem gavetas, coberta com numerosas camadas de tinta de várias cores, como se se tratasse de uma paleta de pintura bastante usada.

Nas gavetas, o resíduo do que tinha sido uma quantidade de borboletas dispostas e catalogadas, mantinha uma sequência de formas que repetiam a forma original do inseto. As manchas planas feitas de um pó monocromático eram pontuadas por alfinetes alinhados, espetados no espaço onde outrora estivera o cadáver de uma borboleta e substituíam o que dantes fora uma coleção científica, e por isso didática, repleta de diferentes valores cromáticos com uma fixação que afastava da base o objeto em estudo.

A forma natural da borboleta apresenta uma simetria axial aproximada às manchas dos teste de *Rorschach*¹. Estes testes, apesar de conduzidos ou calculados, incorporam qualidades oferecidas pelo acaso. O resultado é uma espécie de eco simétrico despoletado pelo original. A forma que resulta incorpora a questão imputada à repetição. Esta repetição em espelho, dividida por um eixo, desencadeou o motivo estrutural do trabalho.

“De-Pó-sito” integra os elementos recolhidos: o pó, do que já não era uma forma

¹ Técnica de avaliação psicológica através da interpretação de manchas simétricas, desenvolvida por Hermann Rorschach [1922, Herisau - 1884, Zurique]



composta e colorida, e uma mesa sólida, sem gavetas, que se apresenta coberta de gestos coloridos, sem qualquer intenção de figurar alguma coisa.

O som que invoca o espaço foi adicionado à ideia: o espaço de investigação, o espaço oficial e o espaço modelo de implantação, que é a ideia de museu. Para a sua composição foram captados sons da movimentação e arrastamento de diversos volumes como armários, gavetas ou vitrinas, em espaços tão diferentes como oficinas das belas artes, compartimentos do museu ou do próprio atelier. Não foi usado de um modo linear ou direto, mas sim, processado e editado. Os ficheiros de som são testemunhos das diferentes ações realizadas para modelar e aparelhar o trabalho. A construção sonora foi análoga à construção do volume escultórico que agrega os várias retalhos e elementos. Um som que assim se dilui na peça em afinidade com a matéria e o assunto ali depositados.

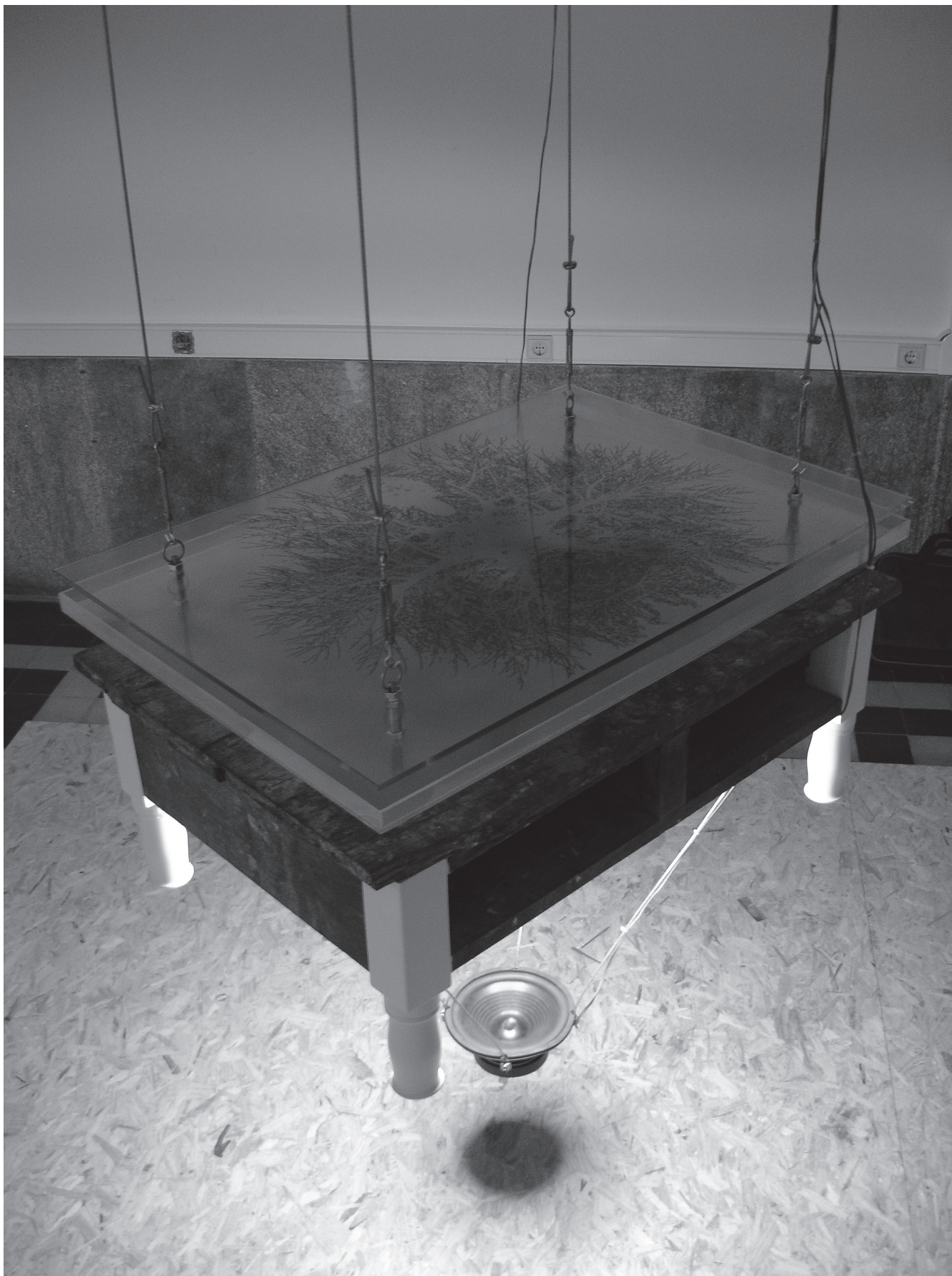
A composição da peça envolve camadas que se fundem, mas que simultaneamente se revelam e se deixam compreender nos diferentes detalhes.

A primeira camada é constituída por uma folha/placa de vidro acrílico com a impressão de um desenho, na sua superfície, que partiu da forma modular das asas de uma borboleta, mascarando e recortando a estrutura de raízes ramificadas de uma árvore.

Em forma de tabuleiro, com a mesma área do primeiro vidro e do tampo da mesa, em acrílico e igualmente transparente, está a segunda camada que contém o pó das borboletas recolhido no museu. Encostado e aparafusado à parte inferior deste tabuleiro, encontra-se o primeiro altifalante. Todas estas camadas, com algum afastamento entre si, estão centradas com o tampo da mesa.

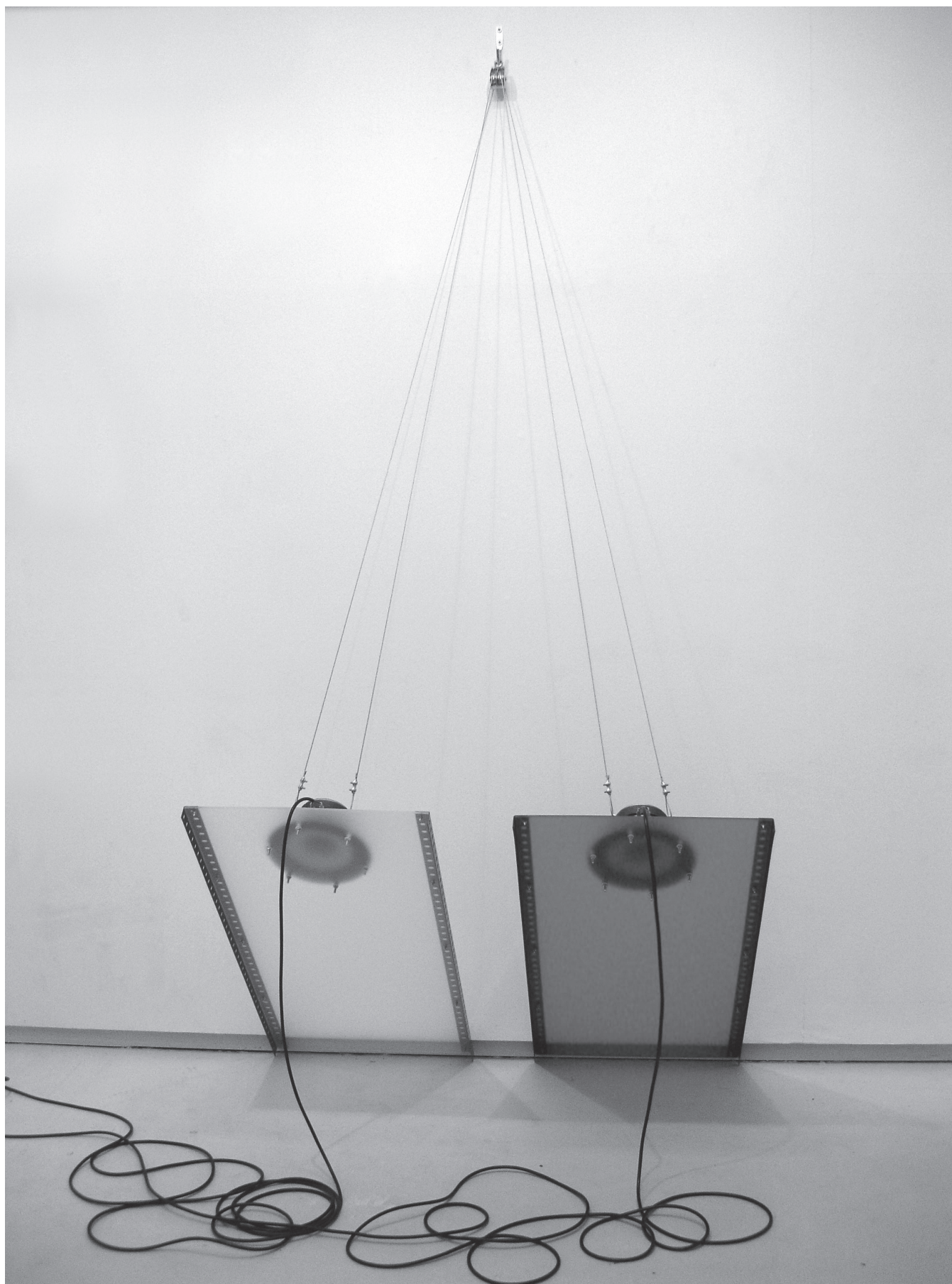
A mesa apenas sofreu uma alteração na configuração que tinha quando foi encontrada: serraram-se as pernas, deixando somente os seus vestígios, junto ao corpo da mesa que as ligava ao tampo. Estas pequenas pernas foram pintadas de branco para que se distinguissem do matiz original e reforçassem a compressão adotada.

Na última camada do trabalho, a mais afastada da superfície, suspendeu-se, por quatro cabos de aço ligados à base da mesa, o segundo altifalante. As linhas que suspendem o altifalante fazem um desenho em forma de pirâmide invertida e transparente ligada ao bloco mais maciço do trabalho.



Toda esta massa feita das diferentes camadas, com maior ou menor transparência ou leveza, está também suspensa por cabos de aço, sem tocar o chão. Para reforçar esta condição, foi aplicada uma luz sob a mesa, que a eleva, e que projeta no chão a sombra do último altifalante, em forma de uma pequena mancha circular. Esta sombra é um contrassenso em relação à massa que se encontra pendente, mas reforça a questão do eixo vertical ao mesmo tempo que, aparentemente, lhe retira algum peso.

“De-Pó-Sito” revela-se, pois, em camadas dotadas de conhecimento, suspensas, citando um espaço museológico, com um pó que vibra estimulado pelo som dos volumes, do tempo e da memória. Um espaço compactado e que flutua com a sobrecarregada informação de todas as memórias.



You must be Glass

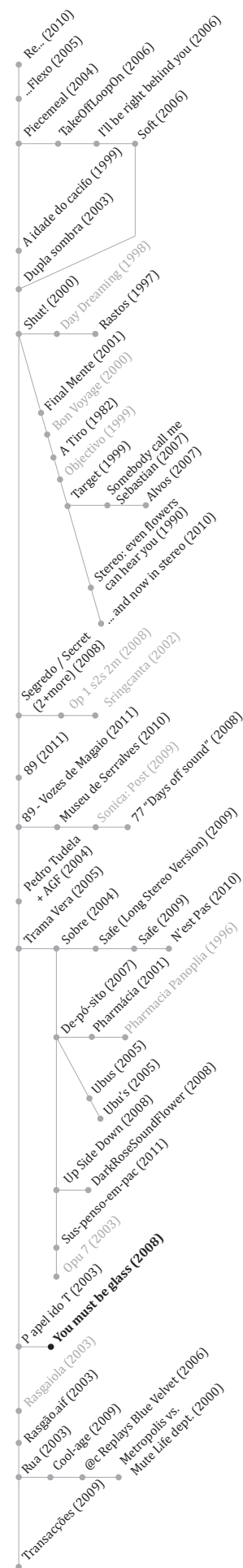
You must be Glass (2008)

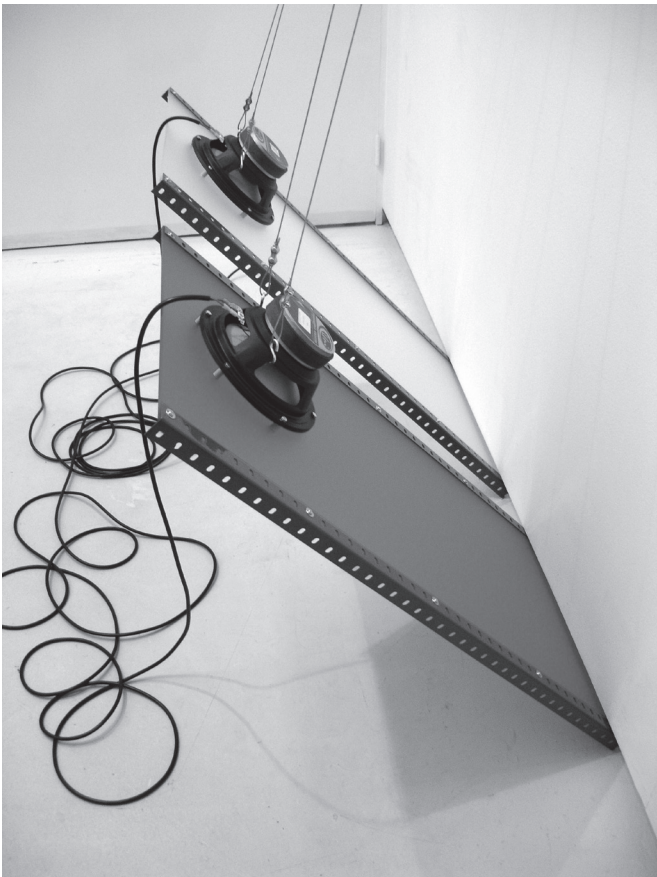
placa de vidro acrílico branco fosco, placa de vidro acrílico vermelho fosco, quatro calhas metálicas, parafusos, borracha, cabos de aço, roldana, cabos de áudio, dois altifalantes e CD áudio. Exposto no stand da galeria Graça Brandão, na Arco 2008, Madrid

Quando o som se prende à imagem de um objeto real, é difícil distanciá-lo da ligação e do paralelismo que esta combinação provoca. Se este som acentua a informação que se obtém através da leitura que fazemos da imagem, então a sua conjugação amplia algumas qualidades que já se encontram no objeto.

Estas conclusões podem ser aferidas pela aproximação e pelas características que se reconhece na ligação. Proximidades quase redundantes como o som de vidro a partir somado a estilhaços de vidro, acentuam a quebra e o acidente. Neste caso, estamos perante duas matérias - sonora e física - que dizem a mesma coisa. Podem acrescentar algum dramatismo, mas se as coisas forem analisadas com algum detalhe e outro rigor, reúnem-se mais dados e fatores, tais como o tempo e a ação. Um tempo revelado pelo som que pode afastar a ação para um *antes* que se manifesta junto de um resultado que está à vista e que é o *depois*.

Há também casos onde a ligação da imagem com o som resulta como um acrescento que, à primeira vista, pode ser antagónico. Casos em que o som e a imagem explicam coisas diferentes ao ponto de oferecer duas imagens em simultâneo. Por exemplo, uma situação onde nitidamente se ouve o som de água a correr junto de uma extensão de areia que cobre o chão do mesmo espaço. Este seco e molhado não se mistura na imagem que se apresenta, mas a sua fusão provoca uma outra imagem, talvez uma praia ou mesmo outro local ou situação ativada pela informação e memória de cada um. Estes pressupostos são em parte uma realidade para quem utiliza diferentes media no mesmo trabalho, mas em casos





desta natureza, e porque é sabido que o som gera imagens, o risco de acabar em mera ilustração é grande.

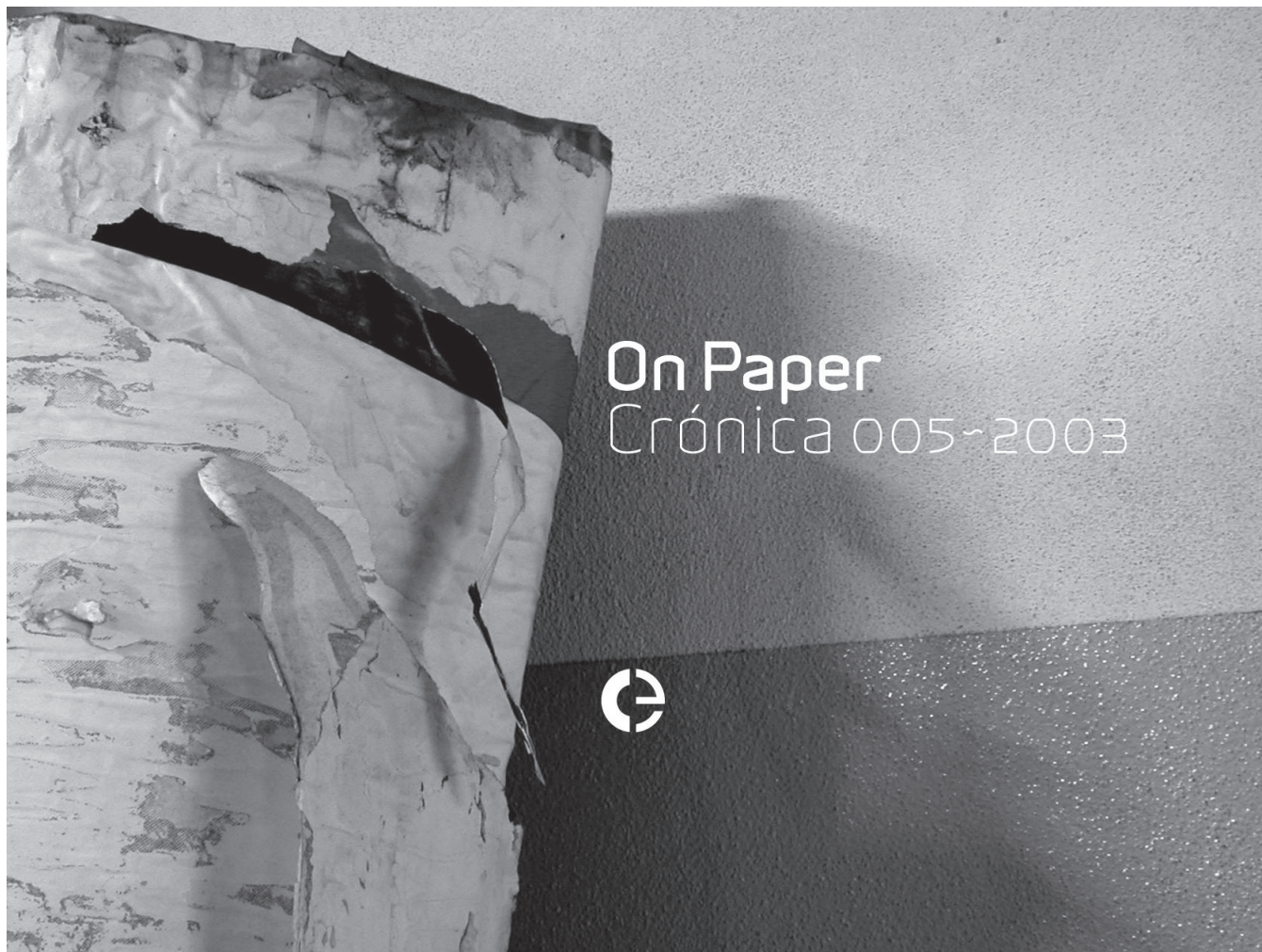
Contudo, esta eventualidade não deixa de ser circunstancial. Por isso mesmo, não fica comprometido o cruzamento entre *medias* com forte notabilidade, basta que a ideia que os convoca seja suficientemente coesa e forte, capaz de defender a opção de os juntar.

Estes assuntos são motivos recorrentes a considerar e envolver como matérias ou dados processáveis ou mesmo apropriáveis no trabalho plástico.

Em 2003 na exposição “Coimbra C”, no Circulo de Artes Plásticas de Coimbra (CAPC), foi apresentado o trabalho com o titulo “P apel ido T”. O trabalho consistia numa parede completamente preenchida com papel amarrotado, de gramagem relativamente forte, que criava assim um simulacro de parede enrugada. O papel utilizado para se moldar a esta superfície era em rolo e em grande quantidade, para se obter uma rugosidade em amplitude e não num indesejado plano modular, que anularia a irregularidade pretendida. Por trás desta camada de papel estavam colocados dois altifalantes, não se denunciando assim como objeto, que ecoavam uma composição produzida a partir de gravações de papel a ser amarrotado. A gravação, que não foi feita com o papel que preenchia a superfície, foi pré produzida com gestos e ações de amarrotar papéis de diversos tamanhos e gramagens. Anteriormente, já havia sido feito um trabalho de carácter performativo, em que se gravaram ações de rasgar papéis também com diferentes tamanhos e espessuras, mas num espaço com elevada reverberação. O resultado deu origem à peça com o título “Rasgão.aif”, que viria a ser tema de interpretação por vários artistas sonoros, editadas em CD pela editora Crónica na compilação “On Paper” (Crónica, 005~2003). Na altura, foi editado no *booklet* do CD o seguinte texto:

“Por ocasião de um trabalho acerca da “collage-décollage”, fiz uma recolha de aglomerados de cartazes que se encontravam na via pública.

Interessava-me, então, uma matéria com enorme carga de pré conceito informativo, vivenciada e alterada tanto pela imposição humana como pela acidental



On Paper
Crónica 005~2003



vontade da natureza.

O papel é uma matéria plana que se pode expandir no espaço com uns quantos significados, entre os quais a superfície ou o suporte. Se a matéria for manipulada como media, também obtemos resultados que refletem a questão da ação e do espaço com igual eficácia. Aquela quantidade de impressos prolonga e acumula intenções que se vão alterando sem parecer negar tudo o que foram tanto visual como conceptualmente.

Com qualquer destas situações o papel não perde a informação assimilada inicialmente, por isso, creio ser possível aceitar que se trata de uma matéria que acumula informação por camadas e conjugações.”¹ (Pedro Tudela, 2003)

Num passo seguinte foi explorado, com a captação sonora, o mesmo conceito da manipulação da matéria, agindo e impondo a separação das partes em diferentes escalas de ação. Rasgos de tamanhos e velocidades diferentes originaram descobertas e colocaram num outro nível de leitura a informação e as realidades contidas no mesmo objeto. O resultado contém uma nova imagem, inevitavelmente associada ao genérico conceito do papel, mas com uma forte componente de espaço e tempo imposta pela ação performativa.

Em “P apel ido T” o som foi alterado, aproveitando algumas texturas de ataques² e picos que existiam nos ficheiros sonoros originais. A alteração inspirou-se na lenda do “Milagre das Rosas” e na sonoridade da guitarra de Coimbra.

Através de métodos de processamento digital, o som do amarrotar do papel foi transformado para se aproximar da tonalidade metálica da guitarra. Foi necessá-

1 When working on a piece about “collage-décollage” I collected several heaps of posters found in walls around the city.

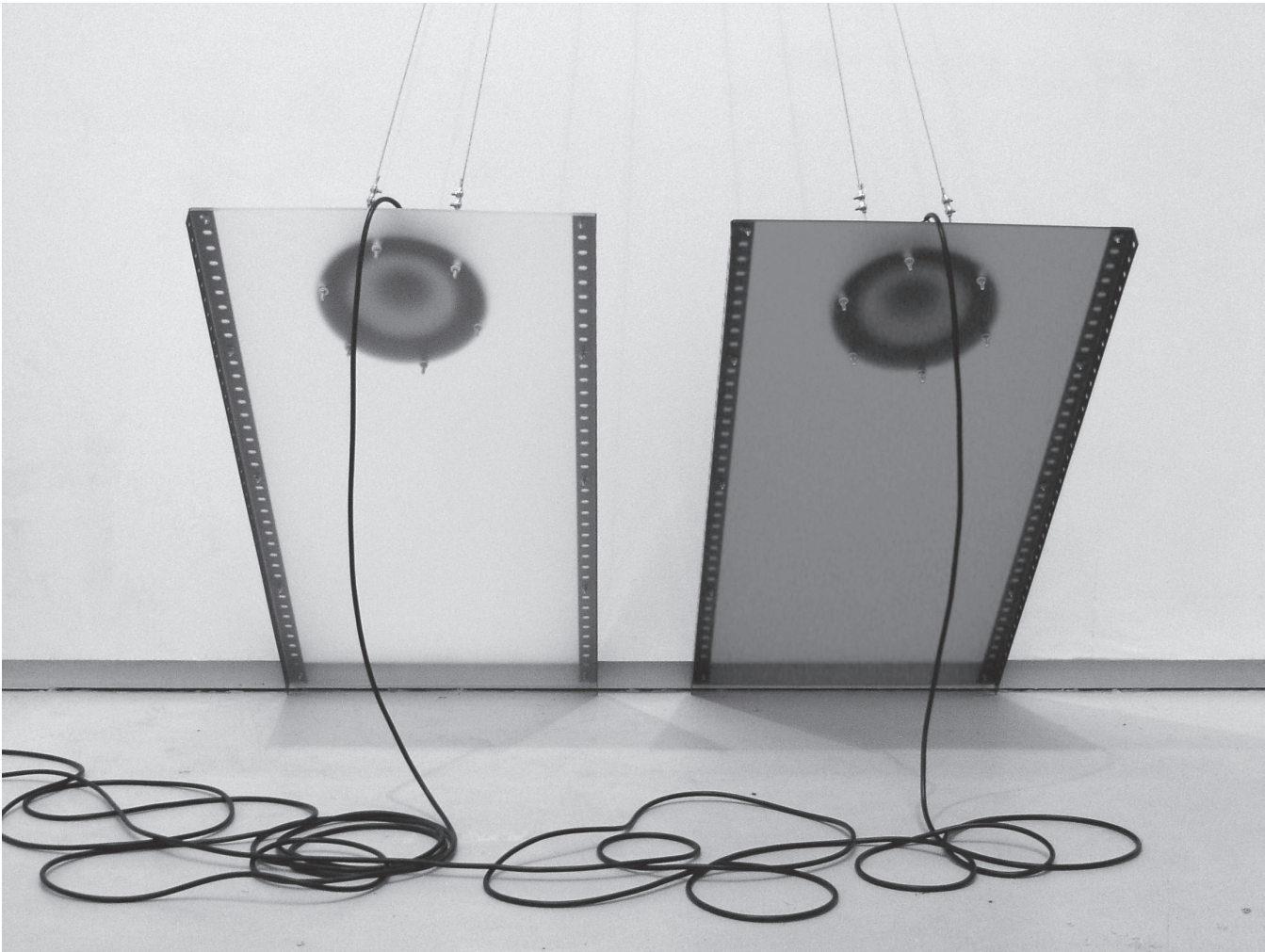
At the time I was interested in a matter with an enormous load of informational pre-concept, lived and changed both by human imposition as through the accidental will of nature.

Paper is a plain matter that can be expanded in space with a few meanings, among which are surface or support. If matter is manipulated as media, then the results reflect the question of the action and of the space with the same effectiveness. That amount of printed papers extends and amasses intentions that are gradually changing without seeming to deny what they were, both visually as conceptually. With any of these positions, paper is not losing the information that it originally borne, therefore I believe that it's possible to accept that paper is a matter that stacks information both by layering and conjugation.

At a subsequent step I decided to explore, with sound recordings, the same concept of manipulating matter, acting and imposing the separation of the parts in different scales of action. Rips of different sizes and speeds made discoveries and placed on another level of reading both the information and the realities contained in one same object. The outcome contains a new image, inevitably close to the generic concept of paper but with a strong element of space and time imposed by the performance. This is the recording that was both media and motive for the work, now decomposed in different wills; a work that goes through addition, submits itself to subtraction and goes back to adding new facts.”

TUDELA, Pedro. Rasgão.aif. On Paper, Crónica 005-2003. Porto, Portugal: Crónica, 2003. 2 discos [CD].

2 Arranque ou início de um som - ADSR envelope - designação da variação de intensidade de um som.



rio forçar a matéria sonora, para que as texturas audíveis das ações sobre o papel se adequassem às melódicas características do instrumento musical, dando assim lugar ao novo produto sonoro colocado na parede por trás da camada de papel.

O resultado não foi de uma ligação instantânea à imagem, pois não tinha a linear reprodução sonora relacionada com o que se via, mas a articulação das partes também não se fazia de um afastamento absoluto. O som partia de uma prática igual à que se via, mas era tratado de forma a reproduzir uma textura melodiosa.

Este enquadramento reedita-se em “You must be Glass”. Serviu de *media* e motivo para o trabalho, agora decomposto em diferentes ânimos; que passa pela adição, submete-se à subtração e regressa à adição de novos factos.

A pergunta que sugere o título compara as componentes do trabalho.

Duas placas de vidro acrílico baço de cor diferente, encontram-se numa posição indefinida, entre o suspenso e o inclinado em rampa, presas por cabos e apoiadas na aresta traçada pela parede e chão. Cada uma contém um altifalante aparafusado. O som, que é projetado contra as placas, soa a alguma coisa que não é figurativa, mas que se aproxima de timbres cristalinos e vibrantes. Este corpo sonoro foi construído, uma vez mais, a partir de captações de elementos associados à ideia e à peça em si.

Previamente, foram gravados sons de vidro arremessado, esfregado e raspado, e de reações deste a matérias sólidas e líquidas. As opções tomadas para fazer despoletar o som assentaram na reminiscência da pergunta e da dúvida. Tendo apenas acesso ao som dessa fase de trabalho, fica-se afastado dos gestos denunciadores, das posições reveladoras e das imagens enquadradas, mas projetam-se e montam-se imagens com afinidades de uma experiência que não é a que corresponde em pleno à verdade. É um jogo de relações e suposições que assentam na dúvida e se formula nas perguntas: *deve ser? será?*.

A instabilidade da posição em que o trabalho se encontra, coaduna-se com a incerteza do material escolhido para se confrontar. Desde o som abstratizado, que não emite uma imagem precisa, à posição das placas que, não fora o facto de se encontrarem seguras num único ponto da parede, cairiam.

Com o título, a imagem explora as incertezas que se revelam em afirmações que parecem englobar as perguntas, dando como exemplo, o ditado popular: *Se tens*



telhados de vidro, não atires pedras ao do vizinho. Parece uma pergunta que sabe qual é a resposta, pelo menos se houve o impulso de a fazer, com algum objetivo ou adequação. Este limbo de *ter/não ter* e *ser/não ser* é o que se apresenta nas particularidades deste trabalho.

É um trabalho montado com a premissa da incerteza e da mutabilidade. As matérias são as que se veem, mas também não o são, se a observação se completar com a relação que se faz com a soma de todas elas.

Este objeto é o que se encontra à nossa frente, como que congelado de uma situação qualquer que levanta dúvidas relacionadas com uma certa instabilidade e que acabou por se fixar.

Com os dados apresentados dir-se-ia ser de vidro, mas perante a soma dos factos, não há certeza. É necessária uma informação extra que fica para lá do que se vê. Apenas é permitido conjecturar o que pode acontecer. Se esta peça se soltasse partia-se e faria um som, que produzido à nossa frente, iria fornecer informação preciosa e conclusiva. Provavelmente, deste modo desapareceria a própria dúvida, contida no título, entre a suspeição ou a imposição do *deve ser*.



DarkRoseSoundFlower

DarkRoseSoundFlower (2008)

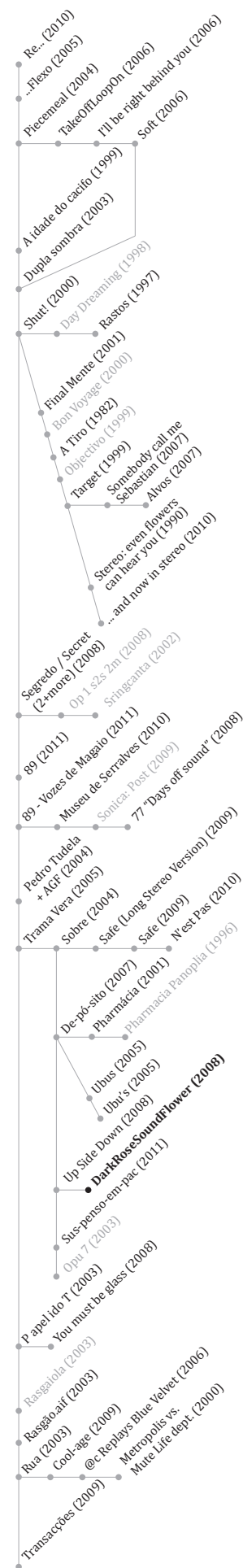
série de 10 cópias em lambda, 33 x 33 cm, para as
“Limited Release series” da cronicaelectronica.org

Num estúdio de fotografia é possível manipular uma imagem prevendo o que se pretende anular, acentuar ou acrescentar dados que terão protagonismo no resultado final. Nestes casos, as previsões podem fazer com que o assunto fique, de certo modo, encenado e a espontaneidade do instantâneo da captura se perca. No entanto, sabendo que estas *oficinas* estão apetrechadas de material para os fins pretendidos, usem-se então as ferramentas disponíveis para dar resposta à encenação. Com o ciclorama, por exemplo, podemos obter um fundo homogéneo, liso e infinito numa imagem fotográfica ou num palco.

Em “DarkRoseSoundFlower” o resultado previsto, uma forma recortada num fundo branco, poderia ter sido obtido através de um processo digital posterior à captura fotográfica do objeto. No entanto, optou-se por um processo de trabalho em que se adotaram um conjunto de procedimentos possíveis num estúdio de fotografia, mas com uma postura próxima do trabalho num atelier.

“DarkRoseSoundFlower” é uma escultura/*assemblage* criada num estúdio de fotografia, em momentos que cruzaram as etapas de montagem, produção e sessão fotográfica, numa sequência não linear, mas em que houve uma intersecção dos três momentos.

Na concretização desta obra, a utilização do estúdio fotográfico permitiu, como referido, uma atitude criativa próxima dos processos de trabalho e opções estéticas que se têm num atelier de pintura ou escultura, em que o processo de construção foi operar a luz como matéria na modelação e no recorte da forma. O ciclorama retroiluminado, por sua vez, possibilitou uma analogia com o trabalho de cenografia ao anular o fundo com a naturalidade da observação. A prova do





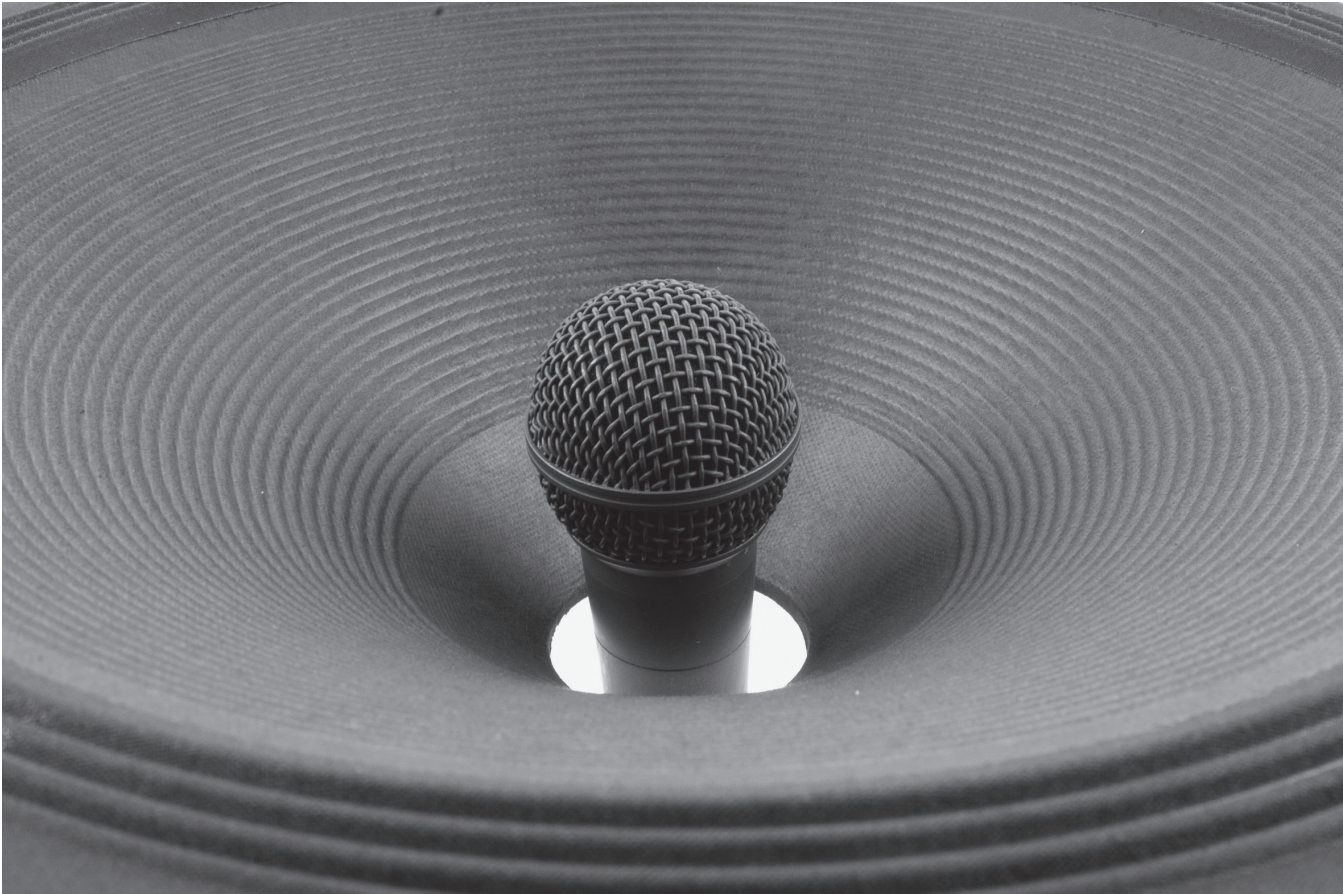
momento permitiu, ainda, fazer somas ou subtrações escultóricas.

A utilização de recursos como matéria contida no trabalho, mesmo que não estejam perceptíveis no resultado final, são sem dúvida, parte do processo, da influência e concretização.

Os objetos presentes na peça são dois diafragmas de *woofer* (cones de papelão negro) e um microfone cardioide (também negro). Na forma final, antecipadamente pensada, não há alteração física dos dois elementos. Os cones são unidos pelo vértice, um deles invertido, e o microfone é introduzido na zona perfurada (vértices dos cones). Com esta solução, os elementos adotados entram numa verdadeira contradição conceptual. A posição premeditada dos cones de *woofer*, estabelece uma relação de canais *nonsense*. Deixa-se de ter a relação panorâmica do *esquerdo/direito*, para ser explorada uma posição de um *stereo* contraditório, que remete para a verticalidade do *topo/base*. Por isso, as zonas de saída de som estão posicionadas de modo a reproduzir uma impossibilidade de percepção simultânea, precisamente o oposto que o posicionamento normalizado da estereofonia nos oferece. Para acentuar este absurdo, o canal que funciona como base da peça está condicionadamente anulado ou mesmo mudo, pelo facto de se apresentar vedado. Da membrana do *woofer* virada para cima, sai um microfone colocado precisamente no sítio onde usualmente se encontra o *speaker dust cap*, elemento que protege o campo magnético concentrado entre os dois polos de um íman. Devido às reconhecidas propriedades de ambos (microfone e componentes do altifalante), esta inversão das funções e conceitos dos objetos, leva a pensar no conflito sonoro que normalmente acontece quando se juntam. Este resultado, conhecido por *feedback* (sucessiva acumulação e armazenamento de informação), foi razão para os implicar, desta forma, no trabalho.

A questão das matérias envolvidas, uma vez mais, é assunto decisivo na construção desta escultura que pensa o som. A diferença que existe entre as componentes apropriadas verifica-se no que é dado a compreender, tanto a nível visual como no que implicitamente adquire.

A ideia que se cria quando olhamos para alguma coisa é feita da informação do momento, mas também de todo o conhecimento prévio dessa mesma coisa ou de uma semelhante. Quando a leitura se estende a outros sentidos, garantimos



mais informação para adicionar à que já possuímos. Refira-se, por exemplo, a temperatura assimilada através do tato.

“Nas matérias cartão e ferro as respetivas temperaturas são preconceituosamente adversas. Do toque aquecido do cartão ao frio corte do metal são as formas que nos encaminham a novas sugestões.

Ao aparelhar objetos como um microfone e um par de colunas, confrontamos com os extremos de um miolo marcado pelo tempo pela e ação. São as pontas de um género alargado do som que, quando se aproximam, descarnam, desafiando o *feedback*.

Esta é uma música contida num avançado estado de *feedback*, uma música que enaltece o mérito da matéria, das afinidades e do tempo, uma música estacionada nas relações antagónicas. Esta é uma música de extremos e de contrastes.”¹

(Pedro Tudela, 2008)

“DarkRoseSoundFlower”, é pois um trabalho onde os contrastes são explorados, dando lugar a uma imagem que os agrega, mas não os detalha. O desfecho não transparece o conflito do qual ele é feito. Resulta numa *rosa negra que soa a flor*. O título agrupa as palavras numa só. Foi literalmente o que aconteceu quando o trabalho foi planeado, o que ocorreu durante o processo de construção e, finalmente, a fotografia digital congelou toda a encenação. Agora o resultado mostra uma imagem que flutua num espaço branco e luminoso que contraria o seu negrume.

1 “ Iron and cardboard have very averse temperatures. The warm touch of cardboard and the cold cut of metal are the forms that lead us to new suggestions. We pair a microphone and a set of loudspeakers and we face the extremes of something that is marked by time and action. These are the edges of a genre of sound, and when they are approached, they are peeled, and they defy feedback. This is a music withheld in an advanced state of feedback, a music that stimulates the merit of matter, affinities and time, a music parked in antagonistic relations. This is a music of extremes and contrasts.” TUDELA, Pedro - DarkRoseSoundFlower. [em linha]. Porto, Portugal: Crónica, [Consult. 11-09-2011]. Disponível em WWW: <<http://www.cronicaelectronica.org/?p=033>>



Up Side Down

Up Side Down (2008)

Altifalante, microfone, amplificador de som, processador de efeitos, cabos áudio e elétricos, cabos de aço, alumínio, esponja, cartão e vidro, sobre espaço com cerca de 10 metros quadrados, paredes brancas, chão cinzento e uma claraboia. Instalação no espaço Mad Woman In The Attic, Porto

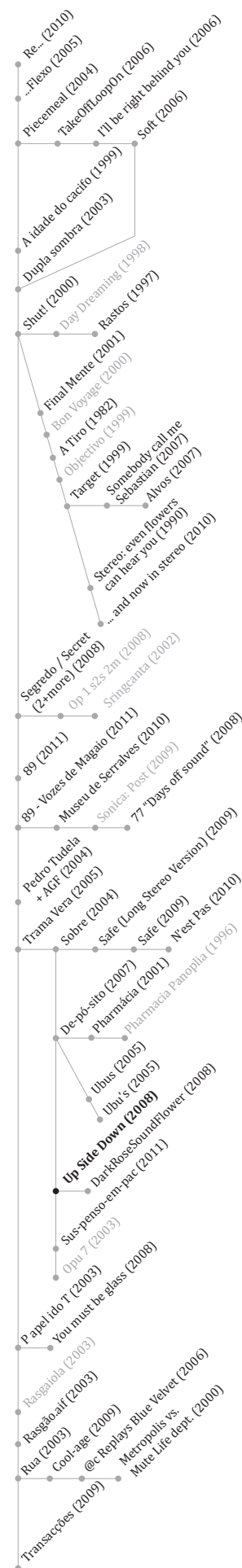
Na instalação “Up Side Down”, para espaço Mad Woman In The Attic, o texto da folha de sala dizia o seguinte:

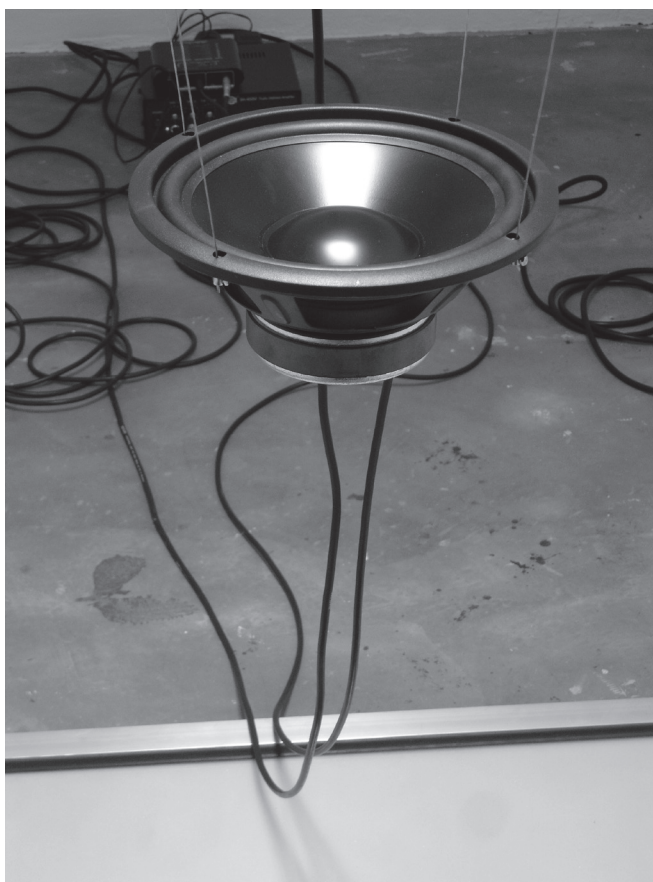
O espaço que este sótão ensina é uma grande área que parte de um regular apartamento, corre por uma escada ou se eleva pelo ascensor e prolonga manifestos que se declaram e permanecem acumulados. É assim que todos os olhos e memórias o encontram, porque o sítio e o momento ainda fazem parte do território, porque a matéria de que é assente é o suporte de todos os planos.

Para este projeto “Up Side Down”, o meu gesto faz-se da soma da *comarca* “Mad Woman”. Tal como qualquer oportuno suporte, relaciona-se com uma arquitetura cujos projetos aclamam e obrigam a que se viva o assunto do próprio lugar.

A janela e o intervalo

Quando nos congregamos a objetos, como um microfone e um par de colunas, confrontamo-nos com os extremos de um miolo que pode ser nosso ou de outro, pautado pelo tempo e pela ação. São as pontas de um género alargado do som que, quando se aproximam, se descarnam desafiando o *feedback*.





O som propaga-se pelo ar, pelos líquidos e pelas massas mais sólidas. A massa sonora revela-se em ondas que, num passado recente, se apresentam em barras reguladas por linhas progressivamente expandidas ou condensadas.

O sítio de onde brota o evento, tanto na cena compositora como na performativa, é invariavelmente a boca de uma corneta que parte do sistema inverso ao do funil. Recorremos ao funil para nos ajudar a comprimir quantidade em corrente transitoriamente metamorfoseada em linha. Mas, a nossa abertura desfralda a produção que por ela passa, num notificado aumento, dando importância aos novelos e linhas que, num estado de reprodução gráfica, se revelam no espaço ocupando tudo como uma espécie de contágio temporal.

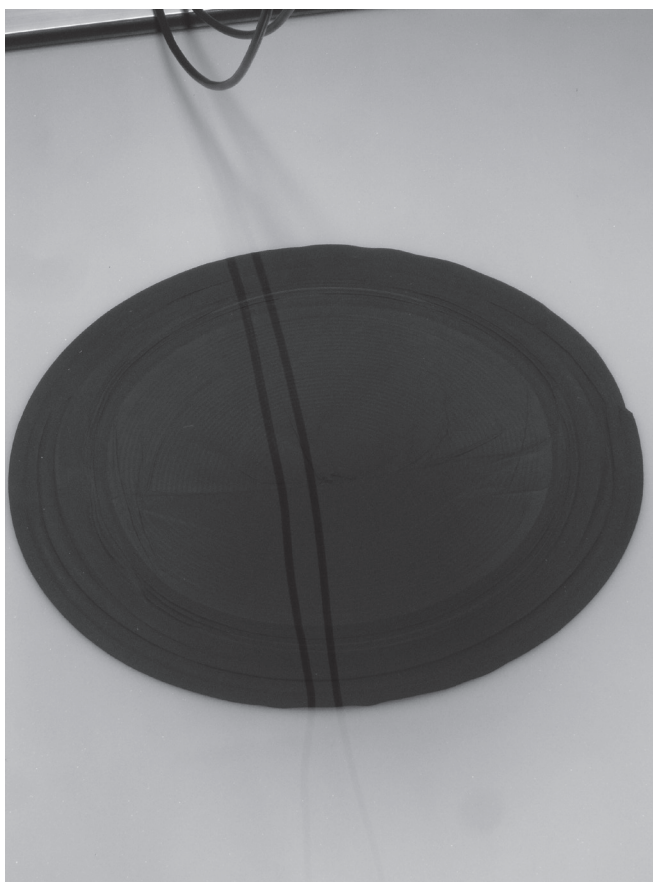
Imagine-se uma música que se detém numa etapa avançada do “Pendulum Music” de Steve Reich e que estimula o ofício de alertar o mérito das matérias, das afinidades e do tempo estacionado na tabela dos preconceitos e das relações antagónicas.¹ (Pedro Tudela, 2008)

Pensada e concebida a par de “DarkRoseSoundFlower”, esta instalação apresentava, em parte, os mesmos objetos e preocupações motivadoras. Contudo, acrescentaram-se assuntos específicos do lugar, como matéria conceptual.

Foi, portanto, assumido um sótão como espaço, com os requisitos peculiares que não estarão longe dos que se podem encontrar noutro qualquer. Mas também foi assumido pegar naquele sótão em particular. Ou seja, o sótão que era um projeto curatorial e onde já tinham passado vários projetos de artistas plásticos. Não se tratava de uma galeria de arte, mas durante o tempo em que se ajustou à intenção do proprietário acabou por o ser. Com estas duas realidades o projeto construído interpretou-as e prolongou o modo de as pensar.

Sucintamente, a fisionomia do lugar descreve-se como um área em betão, de paredes e teto pintados de branco, com uma porta de entrada/saída e um postigo no teto esconso, como única entrada de luz. Esta área vazia fazia ressoar o som que lá se projetava. Tanto o som, pouco expressivo, proveniente do exterior, como o que progredia com a presença das pessoas. Nem a madeira da porta anulava a reverberação que caracterizava aquele espaço refletor. Era uma reverberação

1 TUDELA, Pedro. Up Side Down. Mad Woman In The Attic. [Em linha]. 2008 [Consult. 17 Set. 2011]. Disponível em WWW: < <http://mwital6pt.blogspot.com/> >



que se podia apreciar por quem visitava o lugar.

Mas este sótão tinha também outro reflexo que era especificamente seu. Um reflexo da memória acumulada do que lá tinha acontecido, na figura dos projetos e dos artistas que por lá passaram.

Estas questões foram interpretadas e corporizadas na instalação que rebateu e aproximou a posição do espaço e a memória do projeto curatorial.

Alinhado com o postigo encontrava-se suspenso um altifalante com a boca virada para o teto. No mesmo eixo e apontado para o centro do altifalante alinhava-se um microfone que captava o som ambiente. Ligado a um amplificador de som, este microfone provocava um efeito sonoro de *loop*, porque o que captava era reproduzido pelo altifalante para o qual se encontrava virado. Este *ping-pong* de informação sonora remete para questões que se prendem com a repetição dos dados e o acumular da informação.

No chão, mantendo o alinhamento, posicionou-se uma estrutura de uma janela de alumínio com vidro, que rebatia o quadrado do postigo. Esta janela funcionava como uma moldura que achatava, contra uma folha de esponja amarela, um cone de um *woofer*, num misto de janela/quadro com uma mancha negra encaixilhada, centrada no eixo estrutural da montagem. Este elemento apesar de incluir uma esponja, com notórias propriedades absorventes de som, não funcionava como tal, pois o vidro que a protegia anulava essa capacidade, provocando precisamente o oposto. O cone do *woofer*, esmagado entre o vidro e a esponja, espelhava o altifalante suspenso e oferecia a leitura da compactação sonora.

O mecanismo sonoro não continha nenhuma pré produção, pois o som por ele emitido era uma espécie de réplica do que se passava no espaço. Para reforçar essa intenção, foi aplicado um processador de efeitos, com a capacidade de manter a tónica reverbera do espaço, entre o microfone e o amplificador. O som que se assistia era, portanto, um *ham* (característico de combinados deste género, quando não se encontram corrigidos por compressores e afins) somado ao som produzido pelos visitantes que se encontravam no espaço, originando o *feedback*.

A presença do corpo influenciava o resultado. O facto de ser um local onde se vai com uma intenção, fazia com que as condições armadas pudessem ser previsivelmente alteradas. A presença do visitante atenuava e anulava o *feedback*



contínuo, com o seu corpo, pois era um elemento de absorção, funcionando como isolador, apesar de simultaneamente poder estar a adicionar dados sonoros. Depois da saída dos corpos, e com o fechar da porta, o som tomava proporções de uma soma indefinida. A quantidade e a intensidade diminuía gradualmente após a entrada da primeira pessoa.

A situação colocava quem via o trabalho numa posição com atributos de censura e, simultaneamente, capaz de absorver toda a informação que se encontrava empilhada no espaço.



Safe

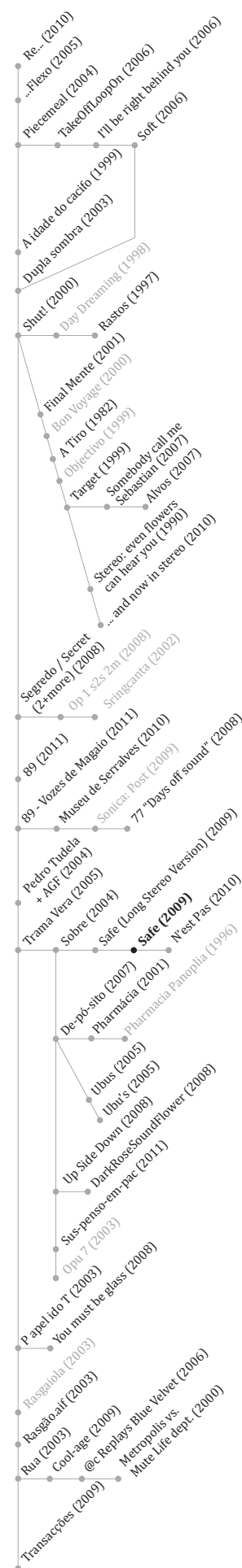
Safe (2010)

Pássaros embalsamados, ninho de madeira, cabos de aço, tripé de metal, microfone, vidro acrílico, cabos de áudio e elétricos, parafusos metálicos, altifalante e cd áudio. Instalação no Cofre do Edifício da Reitoria da Universidade do Porto

Um cofre armazena e guarda bens com maior ou menor importância mediante a particularidade que cada indivíduo, ou instituição, atribui a esse valor a resguardar. Para lá do valor, o volume de informação que se pode imaginar dentro destas caixa-forte adquire a propriedade de coisa em segredo e, como tal, não se apresenta como elemento expositivo. Esta reserva faz com que se possa considerar limitada a oportunidade de (usu)fruir dos objetos, valores e informações que lá se encontram fechados. São coisas que arriscam passar para um patamar de vida em clausura, no interior destas caixas. Como se tivessem um acrescentado estojo/espartilho que as impede de circular naturalmente e sem receio de ostentar o valor que lhes foi imputado. Por outro lado, estes cofres recorrentemente aparentam uma declarada imagem de resistência que anula, mas também aguça, o desejo de intrusão ou mesmo de profanação do que lá se encontra fechado. Impedir a usurpação será uma das fortes funções destas caixas.

Quando a categoria destes recipientes possibilita a entrada e, porventura, a circulação no seu interior, amplia a sua capacidade de guardar objetos de tamanho reduzido e, também, de encerrar objetos de maior escala. Nestes casos, é provável que a qualidade seja proporcional à quantidade do que lá se guarda.

O lugar da instalação era um velho cofre desativado, com alguma escala, da Reitoria da Universidade do Porto. Foi, portanto, este compartimento vazio o ponto de partida para este projeto. Não interessou sua história, como foi usado ou o que lá guardou. O cofre em si (ideia), o estado em que estava (desativado), o destino traçado que já tinha (ser demolido muito em breve), o que lá foi encontrado (restos de velha estatuária danificada) e a sua configuração/construção





(porta pesada em ferro e prateleiras em ardósia a rodear as paredes interiores do espaço) foram as *substâncias* que se detiveram, e se conservaram, da primeira visita como argumento de trabalho.

Também, o facto de estar incluído num espaço pautado pelo ensino, a instrução e a ciência (museu de História Natural) constituiu uma evidência que não foi esquecida, assim como o próprio conceito museu, refletido e trabalhado em “Sobre”, em “Pharmácia”¹ ou em “De-Pó-Sito”, foi um índice nos elementos a inserir na instalação. O Museu de História Natural, já visitado e analisado em investigações anteriores, possui um valioso espólio, que contém uma vasta variedade de espécies que necessita de condições de preservação particulares. Parte deste espólio não se encontra à disposição para a visita do público em geral, sendo, por isso, desconhecido pela maioria dos visitantes. A este legado arquivado, relacionou-se a ideia dos cofres como guardiões de valores e dos bens detentores desse vínculo da proteção.

A instalação encontrava-se num cofre com uma porta em ferro blindada e com espaço interior capaz de acolher a entrada e a circulação, embora limitada, de pessoas. Nas paredes encontravam-se três fileiras de estantes corridas a toda a volta. No teto havia uma inclinação que apresentava um rebatimento desde o plano mais alto (cerca de 50 cm acima da altura da porta) até à prateleira mais alta da parede do fundo. Este espaço, interior, tinha, por isso, uma configuração aparentemente idêntica à de uma água-furtada. Estas eram as características do cofre que foram assimiladas para funcionar como suporte, e apropriadas como parte do trabalho.

Instalaram-se alinhados nas prateleiras, que as preenchiam, diversos pássaros embalsamados de diferentes espécies, pertencentes ao espólio do museu, normalmente oculto ao público. Suspenso por quatro cabos de aço muito finos, foi colocado (ao nível médio da altura da cabeça) um ninho de madeira. Os cabos de aço foram presos às quatro paredes do espaço interior e na outra extremidade, de cada um dos cabos, quatro molas ligavam-nos ao ninho de madeira. O ninho tinha a forma de uma pequena casa com um pequeno orifício para entrada e saída dos pássaros. Em frente à abertura do ninho dispôs-se um microfone com um tripé para o elevar à altura do orifício. O cofre foi fechado com um vidro acrílico,

1 “A Experiência do Lugar – Arte & Ciência”, Instalação no Laboratório n.º 5, Faculdade de Farmácia da Universidade do Porto, 2001



impedindo desse modo a invasão física do espaço, concedendo somente que essa entrada fosse feita através do olhar, mantendo-se a porta original aberta. Neste vidro, e à mesma altura do ninho, foi cortado um orifício circular e aparafusado, do lado interior, um altifalante, com o mesmo diâmetro, que, de algum modo, remetia para um guichê. O som emitido pelo altifalante era uma composição feita a partir do chilrear de pássaros. O processamento do som e a composição exploravam ideias de textura sonora através da quantidade de espaço compactado e de paralisação do tempo.

As opções de inclusão de matérias apropriadas, a escolha dos métodos de construção, as questões levantadas sobre clausura e valor, não se encontravam na camada mais superficial, não se revelavam, pois, ao mesmo nível da leitura conjunta do trabalho, mas, inevitavelmente, tiveram um papel fundamental em todo o processo criativo.

A ideia de suspensão agregou os assuntos refletidos. A suspensão natural de quem vê e se interroga perante a obra mas, especialmente, o congelamento, que na realidade é o trabalho exposto.

Um trabalho artístico tem uma dinâmica de processo que, mesmo nos casos onde os momentos de produção são mais evidentes, não deixa de se materializar e de se estabelecer quando finalmente se apresenta. O processo de trabalho fica, assim, suspenso, como que descontinuado do tempo da sua construção. Há contudo um novo tempo que está naturalmente presente quando se olha essas obras acabadas. O tempo que acolhe novas suspensões recebidas pela interrogação.

“Safe” mostrou um cofre suspenso entre a derradeira possibilidade de guardar e a demolição anunciada. É seguro ficar com uma memória? Atesta-se que sim, porque, apesar de se alterar, é sempre o testemunho que vai acumulando o saber.



N'est pas, 2010

N'est Pás (2010)

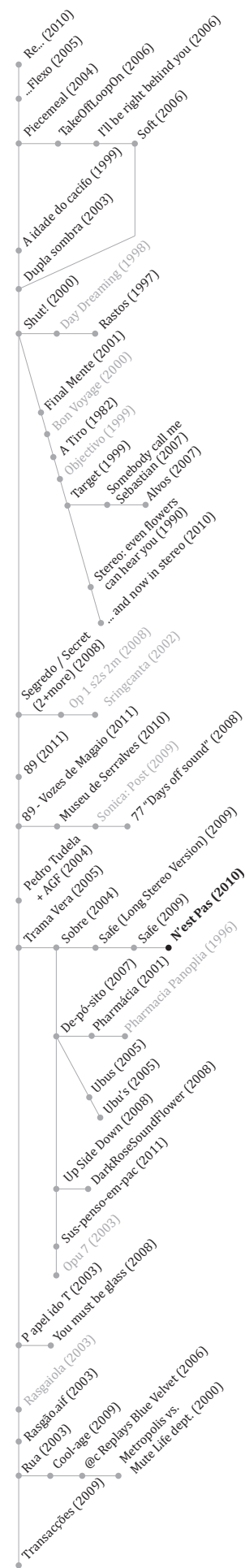
Oito ninhos de madeira, oito altifalantes, quatro CDs áudio e cabos audio. Instalação na exposição “Marginalia d’après Edgar Allan Poe”. Sótão da Plataforma Revolver, Lisboa

Por ocasião da exposição “Marginalia d’après Edgar Allan Poe” foi escrito:

“A incógnita do que poderá acontecer num contentor enquadrado com a origem e a multiplicação, foi o que senti quando, em Dezembro de 2008, percorria um parque em Düsseldorf, repleto de ninhos de pássaros (construídos pelo homem). Entre os muitos exemplares colocados nas árvores do parque, houve um que se destacou pelo facto de estar aliado a um cabo áudio (supostamente de microfone). Esta imagem de lugar reservado à nascença e à espera (tempo), conectado a uma possível intenção de recolha de dados sonoros, fez-me pensar na matéria e no conjunto dos factos que estão relacionados. O espaço está demarcado. O interior situa-se algures entre o que é o visível (exterior), porque (através da captação sonora) tudo o que está dentro, articula-se com o que apreciamos do lado de fora. Assim podemos avaliar algo que em princípio não estará associado à nossa escala, ao nosso tamanho, ao nosso lugar. Desta soma resulta uma nova realidade em relação às matérias envolvidas... n'est pas?”¹

(Pedro Tudela 2010)

“N'est pas” foi um trabalho especificamente pensado e construído para ser montado no sótão do espaço expositivo Plataforma Revólver em Lisboa. O lugar, umas águas furtadas, mantém as características de zona de habitação no topo de um prédio. Sem intervir na estrutura do espaço, o trabalho foi montado de modo a que, não só assimilasse a área ocupada, mas que acolhesse também as memórias do





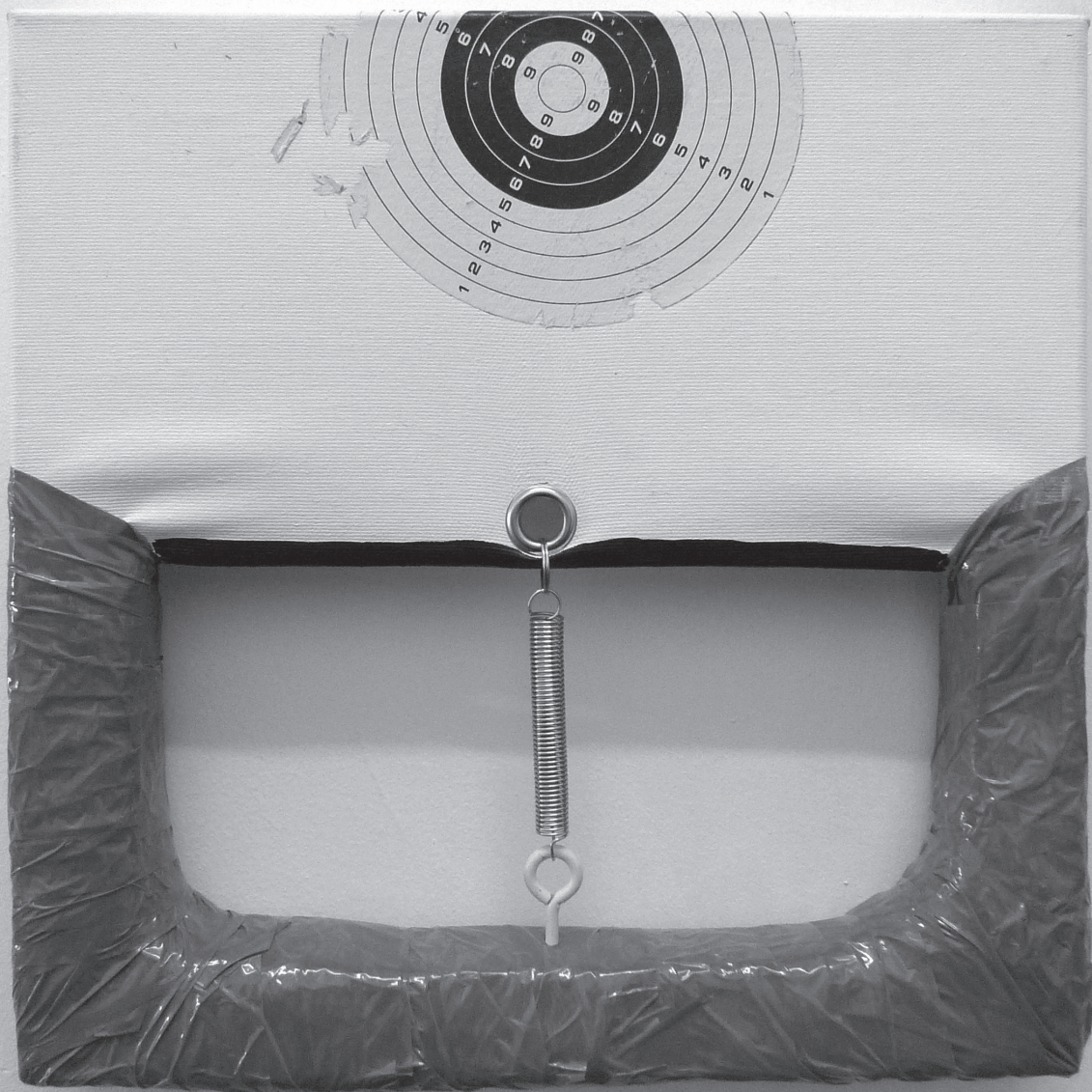
prévio conhecimento do lugar. O lugar foi outrora uma casa e atelier de um artista plástico, como tal, este foi um assunto inegável para o desenvolvimento do projeto.

Foram calculados oito ninhos de madeira para os oito barrotes/columnas que sustentam o telhado do compartimento da casa. Os ninhos de madeira replicavam, não só o material dominante e nativo daquele espaço, mas também o âmago naturalmente presente que era a casa. Todos os oito ninhos foram preparados com altifalantes no seu interior. Neste trabalho os elementos técnicos não se declaravam no objeto visível, os altifalantes foram apenas assumidos como meio de sonorização dos ninhos. Destes era emitido, de modo distribuído, o som previamente captado em locais diversos, de ações, com e sobre a substância, madeira com diferentes escalas e feitios. A madeira, presente na constituição, tanto da estrutura do espaço, como dos objetos instalados, por si só, não tem um som, excluindo a possibilidade de existir um associado ao processo de crescimento.

Mas as ações sobre e com ela, resultam em diferentes registos sonoros. Por exemplo, quebrar galhos, arrastar barrotes, dobrar tábuas, serrar troncos, partir paus e tantas outras possíveis intervenções envolvendo esta matéria natural que cresce e se desenvolve até ao dia que lhe é, porventura, imputada uma nova forma.

Para que exista e se percecione, o som precisa de se propagar nos corpos, adquirir formas, adaptando-se com a elasticidade que lhe é característica. Na instalação o seu papel cifrava-se na transformação e aproximação do espaço e da matéria. Se por um lado, os ninhos se fundiam, como um prolongamento do que já se lá encontrava, o som por eles emitido, tanto os recortava como se apoderava, adicionando, reconstruindo um novo espaço. Poder-se-á dizer que “N’est pas”, através do aproveitamento sonoro, alterava o espaço sem que visualmente isso acontecesse.

O sótão foi o local adequado para instalar este trabalho que reatou uma experiência vivida num parque em Düsseldorf. O contexto aproximou e uniu os lugares. Nesta intervenção, repetia-se um lugar que questiona e respira a incógnita da memória, a relação e enquadramento dos dados e, naturalmente, a dilatação da relação do interior com o exterior.



... and now in stereo

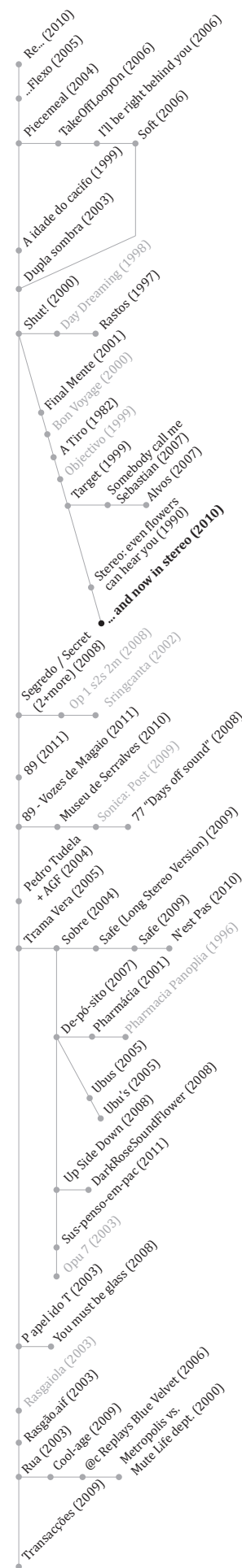
... and now in stereo! (2010)

Esquadria em madeira, ilhó, mola e camarão em metal, tinta de caneta de feltro de óleo, fita adesiva de plástico, alvo em papel estampado e cola sobre tela, 30 x 30 cm, para a exposição “MONO (a propósito do Grupo Cores/Grupo de Intervenção do CAPC 1976/78)”, Círculo de Artes Plásticas, Coimbra

No nono episódio, gravado no dia 7 de Dezembro de 1969, da série televisiva “Monty Python’s Flying Circus”, John Cleese¹ introduz num dos *sketchs*: “- *And now for something completely different - a man with a tape recorder up his nose.*”. No plano seguinte aparece Michael Palin², vestido a rigor, mostrando a mão com uma luva branca que toca numa das suas próprias narinas, como se acionasse uma tecla *on* para fazer tocar “La Marseillaise”. Toca na outra narina para *rebobinar* o trecho musical e é interrompido pelos aplausos. Aparece novamente John Cleese que anuncia: “- *And now for something completely different - a man with a tape recorder up his brother’s nose.*”. Volta a aparecer Michael Palin, acompanhado por Graham Chapman³, e a cena repete-se, desta feita a partir do nariz deste. Uma *voz off*, juntamente com a frase no centro do ecrã, diz: “- AND NOW IN STEREO”. Então, o primeiro personagem mostra as duas mãos (direita e esquerda) e encosta os dedos indicadores a ambas as narinas que fazem tocar o mesmo Hino Nacional Francês, mas em *stereo*.

O *nonsense* desta cena juntou-se a uma série de questões que eram motivo de investigação na altura: dois canais independentes fazem um par *stereo*? ; $1+1=1?$; ... dois *mono* = a um *stereo*?

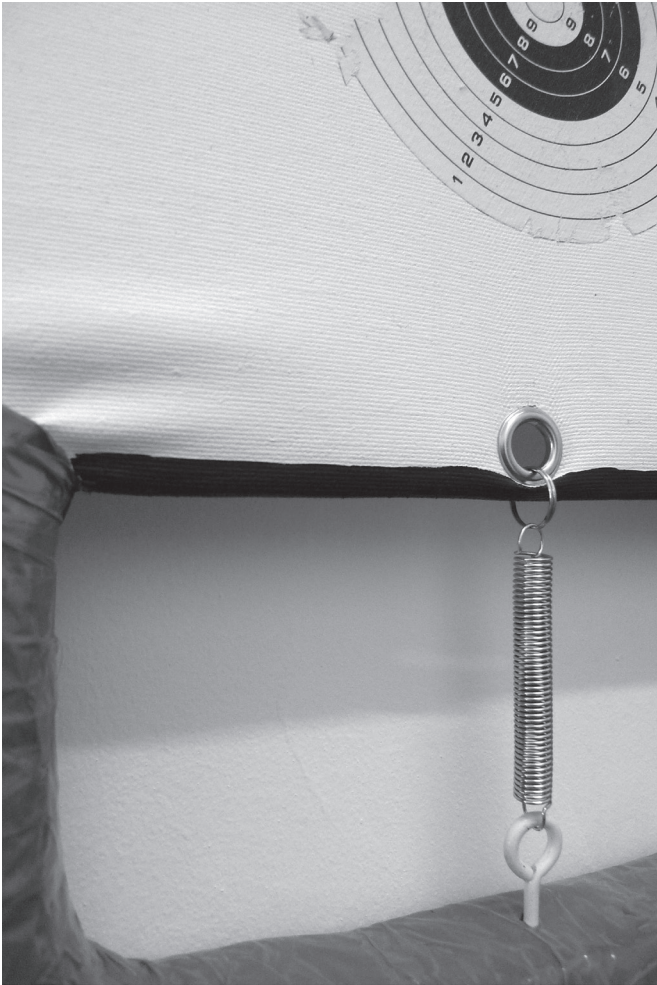
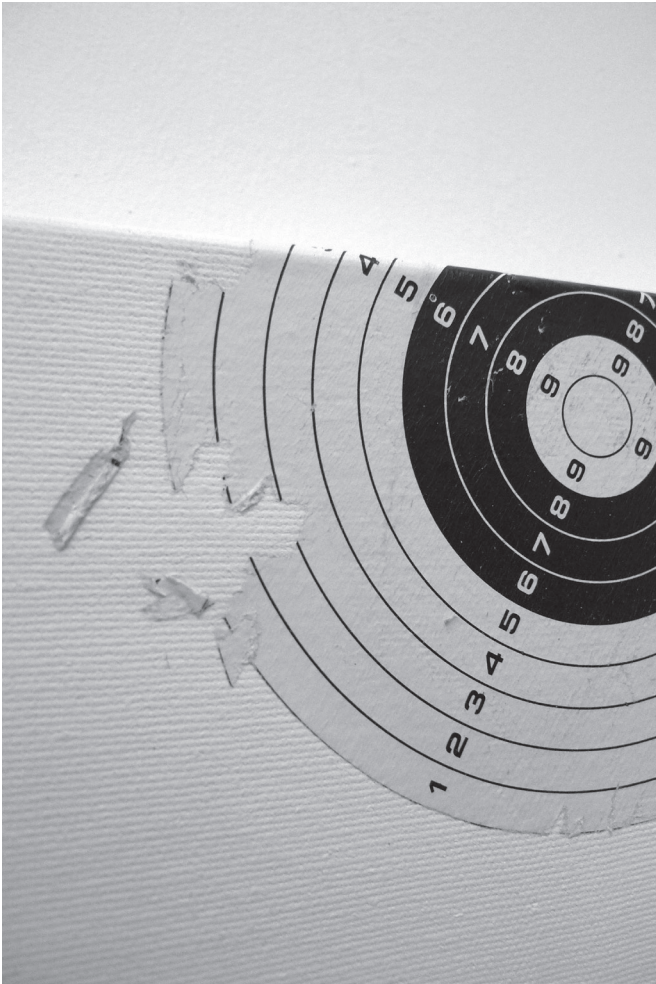
Na ocasião do convite para participar na exposição “MONO (a propósito do Grupo Cores/Grupo de Intervenção do Círculo de Artes Plásticas de Coimbra - CAPC 1976/78)”, foi revisto este trecho da série televisiva inglesa. A palavra



1 autor e protagonista do grupo Monty Python

2 *ibidem*

3 *ibidem*



MONO ficou como que contaminada por essas reflexões.

O título “Mono” já tinha sido empregue em 1990, numa pintura da série “Stereo: even flowers can hear you”, apresentada simultaneamente nas Galerias Atlântica no Porto e Alda Cortez em Lisboa. Esta pintura é a única da série que não é um díptico e que junta dois lados numa só tela. Também o espaço destinado para a exposição “MONO” era o CAPC, onde já ocorrera, em 1999, a exposição da série “Target”. Nessa série, uma das salas estava integralmente ocupada por oito autorretratos digitais, frente a frente, com outros tantos alvos, de onde partiam sons de disparos com diferentes tipos de armas.

As memórias funcionam como um antecedente que não se esquece. Por mais ténue que seja a importância de cada uma, estão presentes e o trabalho criativo faz-se, também, com a soma continua dessas memórias. O que já se passou ontem, hoje já se descobre com esse estatuto.

Neste grupo de memórias que se vão somando às coisas, incluem-se as coincidências e repetições que, neste caso, eram o lugar da exposição, o título que já tinha sido empregue noutro trabalho, e, mais próxima do que é uma coincidência, o visionamento recente do episódio dos Monty Python, gravado precisamente no dia em que tinha feito sete anos de idade.

“... and now in stereo” foi construído sobre/com memórias. Uma tela quadrada, com cerca de trinta e um centímetros, o tamanho médio de uma capa de um disco *long-playing* (LP álbum em vinil), assumindo e apropriando o objeto como suporte da pintura. O combinado *tela+grade* está associado à prática da pintura, antes mesmo de esta efetivamente acontecer. Será que o objeto, antes da sua montagem, já parte com toda a memória ligada à técnica?

“... and now in stereo” é, então, uma pintura/objeto. Retirou-se a metade inferior da tela esticada na grade. Na metade superior que se manteve, foi colado um alvo em cartão, proveniente da caixa adquirida para o trabalho “Target”, de forma a tomar a textura da superfície da tela. A imagem do alvo ficou de modo a sugerir que sai para fora dos limites do suporte. A grade que se vê, pela ausência da tela retirada, está envolta em fita adesiva plástica castanha. A forma resultante fecha o quadrado, mas também cita a figura estrutural da pintura “Mono”, invertida. Tem também a qualidade de mostrar o que está para lá da superfície, fazendo,



deste modo, com que a pintura não fique apenas no plano, mas que seja ponderada enquanto objeto. A verticalidade da composição está patente na divisão das áreas da tela. Para acentuar, uma mola aproxima as duas partes que, aparentemente, forçam o movimento contrário. A linha evidente que divide as áreas cheia e vazia mostra o impasse ou a incógnita entre o *fechar* e o *abrir*, o *tapar* e o *destapar*, mas a firmeza da mola que se encontra na zona que as une, remete para o movimento e a elasticidade.

O aparente movimento faz uma menção direta ao que se verifica na propagação do som. As ondas sonoras são produzidas por deformações provocadas pela diferença de pressão, num qualquer meio elástico que necessitam para se propagar.

Unir duas partes, visivelmente distintas, num só módulo é o mesmo que juntar dois canais de áudio independentes para fazer um som que se difunde no espaço. Não é definitivamente a distribuição atmosférica equilibrada que reconhecemos no som *stereo*. Mas, ao distinguir as partes, não deixa de se perceber que a fusão é feita no meio onde se propaga. Resta ao ouvinte, recetor, separar novamente essa informação, se assim o desejar.



Sus-penso-em-pac

Sus-penso-em-pac (2011)

peça sonora com 60'00", quatro colunas audio, palete de madeira, cintas, cabos de aço e cabos audio sobre Empty Cube na Appleton Square, Lisboa

Empacotar e comprimir conteúdo acerca de um lugar e deixar em suspenso o resultado, é ideia bastante para se desenvolver um projeto de trabalho.

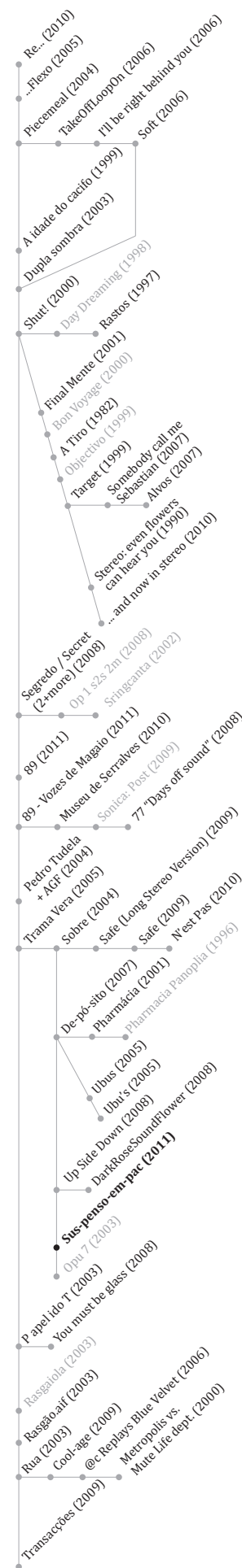
Um espaço pensado e vocacionado para a mostra de trabalho plástico, apelidado de *white cube*, tem características que não se antepõem ao que realmente interessa. O trabalho que acolhe e se faz mostrar no seu interior pode afirmar um recorte e não é absorvido.

"Empty cube"¹ é literalmente cúbico, vazio e amovível, o que permite olhá-lo e pensá-lo como o *módulo paradigma* dos espaços expositivos, como uma base ou superfície sem ruído associado. Como lugar, este módulo ergue-se de uma forma padrão, ou seja, monta-se e desmonta-se para todos os expositores de modo idêntico. Se para o artista interveniente este espaço é a área de intervenção, então, inevitavelmente, acrescenta-se ao modelo algumas noções como a de área, de interior, de suporte, de matéria ou a de tempo.

O cubo retém, ainda, pré noções que fazem já a sua narrativa. Uma série de anteriores intervenções de artistas que se fixaram à ideia lisa e inicial de os acolher. Há, portanto, um resultado que soma o que foi pensado, o que se passou e a consequência do que foi programado. Tudo isto é considerado história do lugar mas também é objeto de trabalho.

O que se passou permanece na memória de quem o presenciou e é citado

1 "O EMPTY CUBE é um projeto independente, não comercial, aberto a propostas, e tem como objetivo desenvolver projetos artísticos que se confrontem, por uma noite, com a especificidade deste espaço fechado, vazio e com dimensões reduzidas. Esta relação é essencial no sentido em que o limite não decorre apenas das condições que a sua dimensão proporciona, mas de uma articulação entre o trabalho do artista, a sua presença no espaço em estreita relação com o espetador, e a duração deste evento caracterizado por uma apresentação única, durante quatro ou cinco horas. O projeto pode, eventualmente, ocorrer noutros espaços e lugares que se revelem interessantes para a sua continuidade.
Curadoria: João Silvério
em linha <http://www.emptycube.org/>





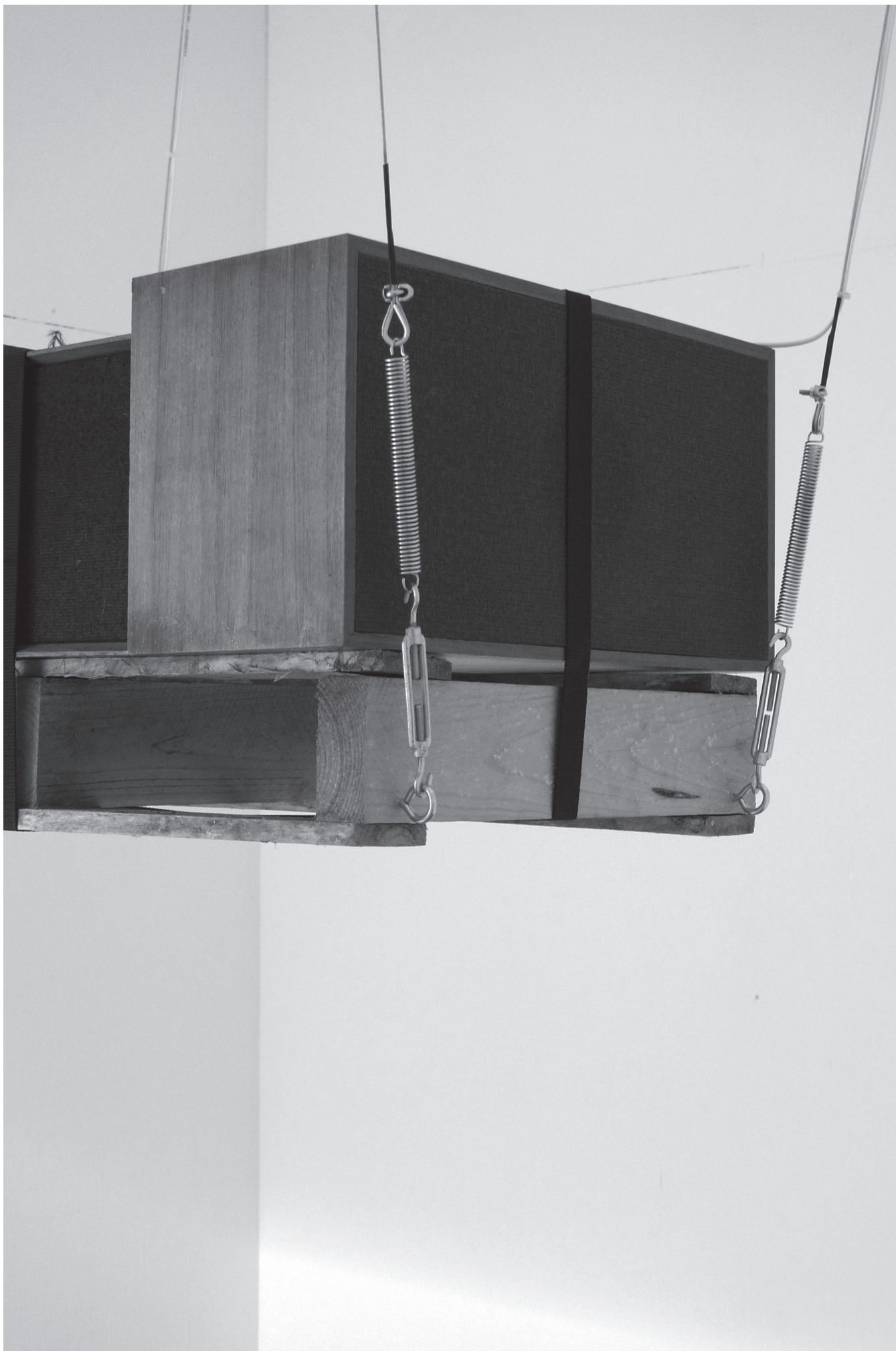
ou descrito, com maior ou menor detalhe, a outros que desenharão a sua própria cópia do que já foi. As palavras, por si, equilibram-se entre o objetivo e o subjetivo. Quando compostas em frases, a quantidade de desígnios que se pode alcançar é infindável. Os significados aglomerados ditam múltiplos sentidos e, certamente, várias interpretações. As palavras envolvem, ainda, modulações quando se misturam entre si, obtendo sonoridades diversas e com estas, novos sentidos ou novos conteúdos.

Mas o que já aconteceu pode ser conservado com mecanismos que permitem uma reprodução posterior, fazendo com que o lado mais exclusivo e emotivo da descrição tenha menor pendor e influência na imagem formada. Por exemplo, o vídeo e o gravador áudio, são engenhos que armazenam e replicam um tempo análogo ao que já passou, no instante em que fazem a captura.

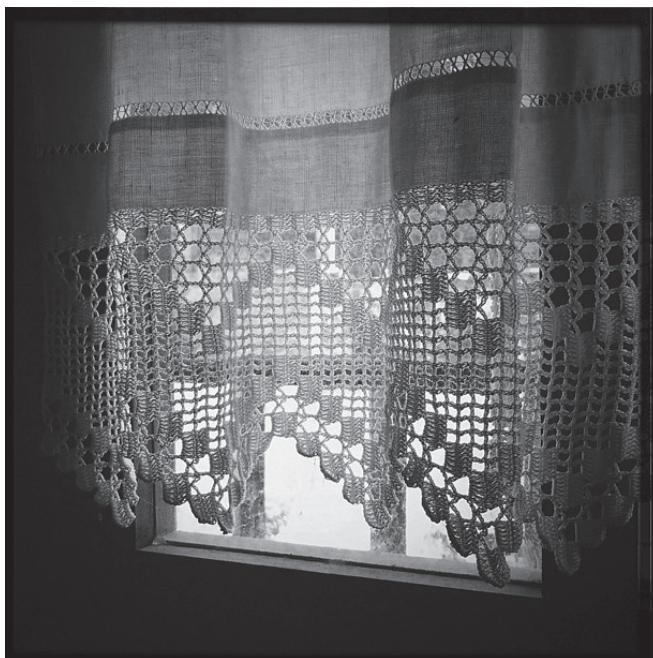
O objeto/cubo fica exposto a partir do dia em que foi imaginado. Exposto, porque é aberto a novas formas de o pensar, exposto porque é apresentado, porque é narrado, porque é exposto! A montagem do próprio cubo e o projeto expositivo implicam a interação e diálogo de todos os intervenientes, curador, artista e colaboradores. Decisões criativas e técnicas e conversas circunstanciais, verbalizam-se no tempo dedicado a essa construção.

Tal como em “UpSideDown”, a matéria trabalhada é o espaço como história, como território, como suporte. A diferença está no modo como é resolvido o assunto plástico, em concordância com a aproximação ao motivo. Em “UpSideDown”, a acumulação de dados é feita pela relação da superfície do lugar e dos elementos envolvidos na instalação com o engenho suspenso, num período de tempo. Enquanto que em “SusPensoEmPac” os dados são a memória retida, comprimida, armazenada e suspensa no espaço, de forma arrumada e concluída, dando apenas a assistir um tempo compactado e preciso, tanto na sua conceção como na sua difusão.

Para esta peça escultórica foram recuperadas quatro colunas de velhas aparelhagens áudio. Recuperou-se, também, uma palete, com uma área compatível com a massa assente do grupo de colunas, que compreende a ideia de mobilidade, peso, quantidade e volume. Comprimem o conjunto, cintas de aperto, fazendo dele um monobloco, que determina uma resistência e compressão, tanto real



como visual. Cabos de aço, em tensão, com esticadores fixos aos quatro lados do volume, ligam o conjunto às quatro paredes, obrigando à suspensão do bloco a meio da sala. O som, captado durante a montagem do espaço “Empty cube” para o projeto expositivo anterior, é igualmente comprimido e armazenado naquele que é o espaço standard de um *compact disc* (CD) áudio. O som, que resulta de uma compactação simples do tempo total da montagem para um espaço de tempo de sensivelmente de uma hora, é a matéria sonora que as colunas do bloco, e em bloco, debitam durante o período da mostra. Assim, o tempo de exposição e o saber do trabalho, nas suas diversas frentes, existiu somente durante a difusão do CD, que ocorreu apenas uma vez. Sus-penso-em-pac suspendeu-se numa ideia de espaço que, mesmo na sua estanquicidade, é uma *peça* que se faz de uma *performance*, tendencialmente executada da mesma forma para todos os autores que nele expõe ou que para ele projetam.



Iphonophoto

Iphonophoto (2011)

fotografias digitais, iPhone, internet, instagram.app e várias iPhone photography apps. On-line na aplicação instagram



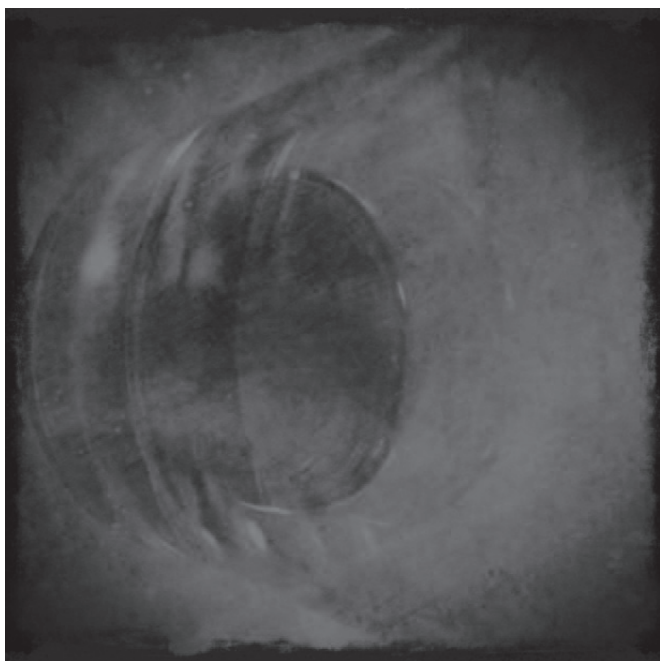
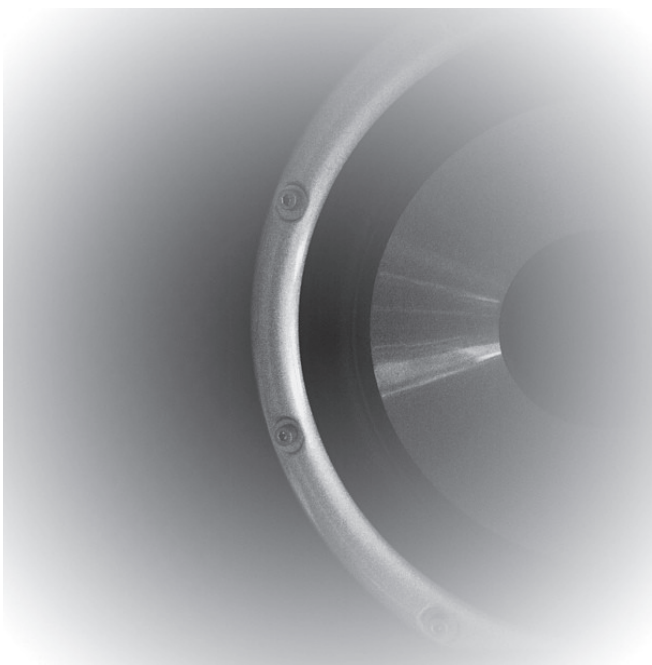
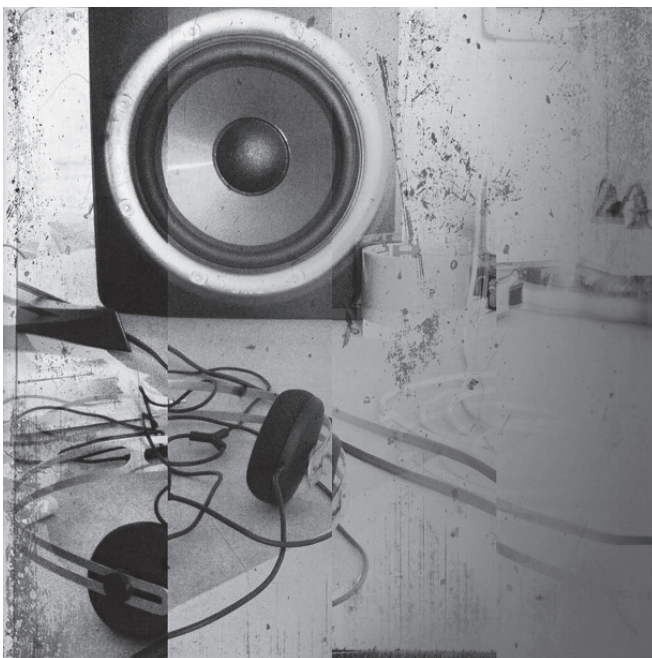
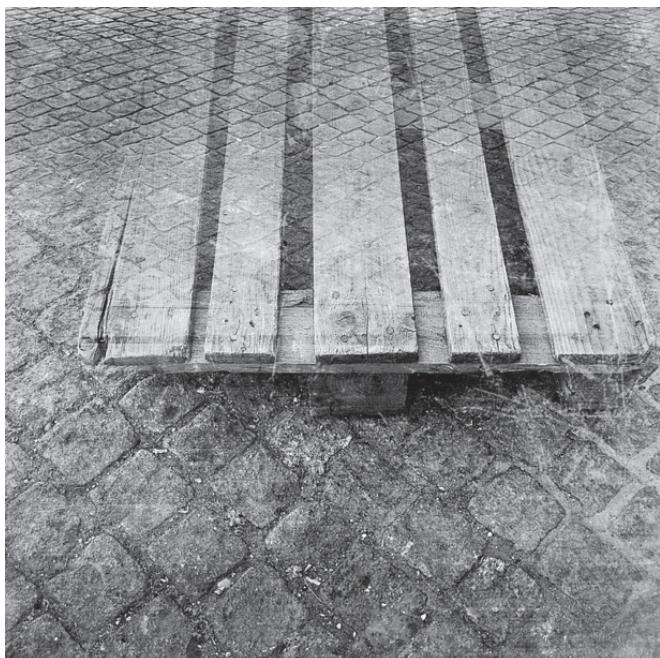
É provável, senão certo, que uma fotografia não é repetível. Há é determinados momentos que, na verdade, não se podem rearmar para se poder conquistar.

Numa obra, onde se altera substancialmente a perceção e a configuração do espaço, assume-se a responsabilidade de integrar e/ou de mover componentes. Contudo, mesmo que se voltem a instalar, nunca será a mesma realidade.

Senão vejamos. Um determinado espaço urbano onde se decide demolir uma quantidade de blocos habitacionais, é fotografado. Durante a demolição volta a ser fotografado. Fotografa-se, em fases consecutivas, o período de construção. Finalmente, quando o que se tinha projetado está pronto regista-se novamente em formato fotográfico.

As influências da luz, da atmosfera e da altura do dia em que as fotografias foram tiradas, também se congelam no registo, mas o que aqui está em causa é a mutação, o movimento do conteúdo, que juntamente com o programa e os objetivos, ficam estáticos e não voltam a ser o que eram. O que invariavelmente acontece é o aparecer de uma memória que se testemunha com as imagem consumadas por ocasião da construção.

O que se pode assimilar e tornar único num espaço e num tempo, é uma prova que na apropriação, para lá de todas as questões ligadas à autoria, fica-se perante dados que se adaptam e se moldam como matéria e, com ou sem consciência, partem como latentes sentenciados a ser outra coisa. A apropriação tem, por isso mesmo, um vínculo ao que é o seu princípio, mas passa a ser necessariamente outra coisa após o gesto de se adotar. Seja no domínio do que se pensa e de como se adequa à nova coisa, como o exemplo estafado, mas sempre presente no contexto artístico e conceptual, do urinol *duchampeano*, seja mesmo porque a

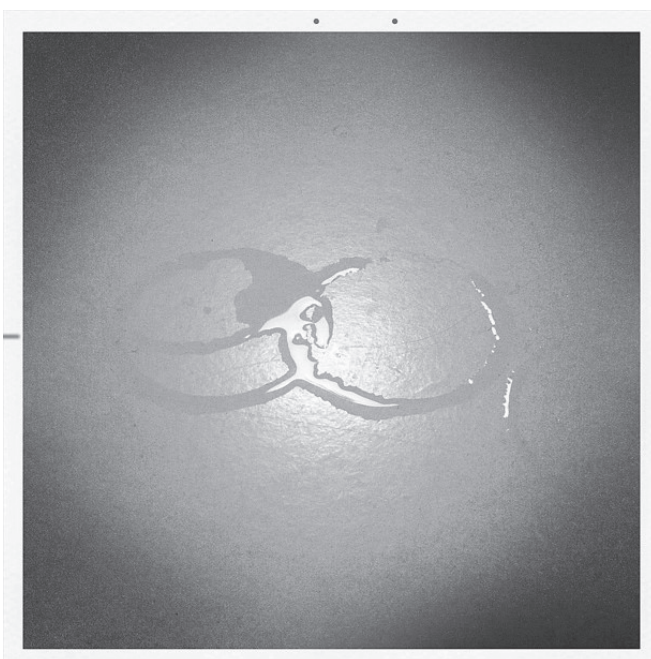
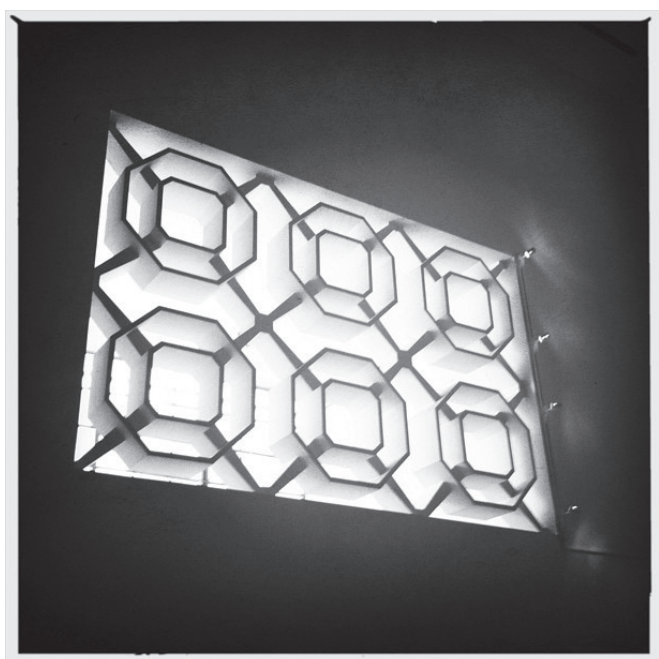
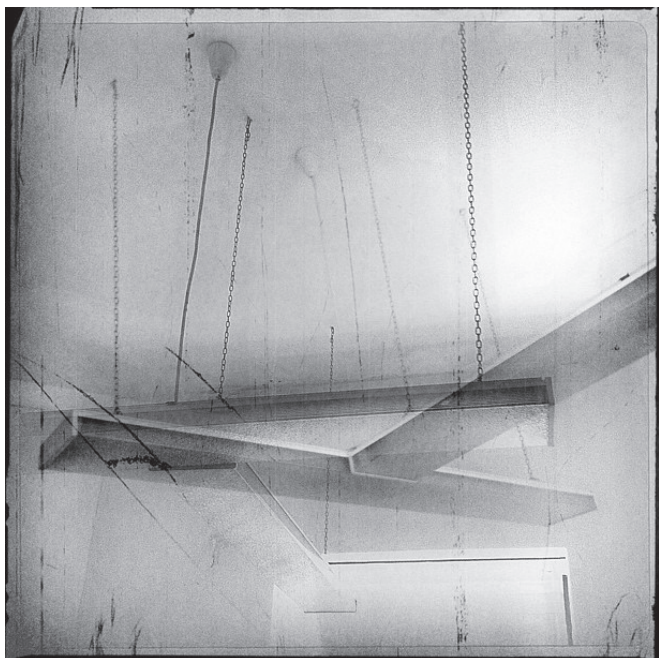


descontextualização leva a que a leitura, do espetador, adote novas identidades, ainda que visualmente estejamos perante algo que não difere do objeto inicial.

O projeto de trabalho “iPhonophoto”, tendo como *media* a fotografia digital tem, uma vez mais, assuntos desta natureza na sua conceção. A ferramenta de trabalho divide-se entre a máquina fotográfica do *iPhone*, que por si só já abarca requisitos próprios mais ou menos inultrapassáveis, e uma série de pequenas aplicações nativas do engenho e do mecanismo digital que permitem obter resultados que, em princípio, não diferem do ponto de vista do olhar e da opção de qualquer utilizador. Aplicativos como o *Hipstamatic* que, numa das suas preferências, permite criar fotografias em *shuffle* entre os vários efeitos ou modelos de resultado (simulações de tipos de lente e rolo utilizado), o *ScratchCam* que permite, em moldes semelhante, conjugar efeitos de textura e/ou alteração cromática do original captado, são exemplo disso. Para além de se obter resultados afetos a cada um dos acasos mencionados, o mecanismo permite também, sem abandonar o meio *iPhone* como se se tratasse de um laboratório ou de um atelier, que o trabalho vá cruzando assuntos e resultados, que cada aplicativo oferece, entre si. Ou seja, permite que a imagem salte de aplicativo em aplicativo, somando os resultados obtidos, assumindo assim um modo de estar análogo ao de uma construção acumulativa de pintura. A apropriação, neste caso, não só é assumida na básica utilização de engenhos com outras finalidades, como também está assente no momento do processo de trabalho.

Mas, tal como avançado no início deste texto, também a apropriação existe na escolha do assunto, posicionando-se assim antes da opção *medial*. As imagens a ser fotografadas, assim como os espaços e as simples condições, estão ao alcance de qualquer um. É certo que as escolhas envolvem preferências e questões como o enquadramento ou o mero despertar de interesses, mas não deixam de lá estar, mesmo que com a chancela do que é momentâneo devido à constante mutação.

Este trabalho estende-se e mostra-se, escolhendo também o mesmo meio usado para o conceber; a utilização da aplicação *Instagram* para o juntar em jeito de exposição crescente e acumulativa. Para lá das possibilidades análogas às oferecidas pelas outras aplicações (refiro-me aos filtros e géneros de tratamento de imagem), esta aplicação é uma espécie de rede social da imagem. Tal como outras



utilizações nesta linhagem, é admitido obter e reunir grupos de pessoas (trivialmente nivelados como amigos na realidade vulgarizada pelas redes sociais), mas que, para o caso, são assumidos como espetadores (que de facto, com ou sem índole artístico, são sempre autores). Também aqui se apresenta uma clara opção de apropriação do meio, mas também da ideia como suporte.

Está claro que, para este projeto de trabalho, se tornaria incoerente ampliar e/ou imprimir as imagens concebidas para serem mostradas num espaço físico de galeria. Elas devem aparecer associadas ao dispositivo que as concebeu, desenvolveu, trabalhou, implantou e expôs, tornando-as assim em objeto artístico, numa galeria de arte ou museológica. Apenas seria aceitável aparecerem reproduzidas como depoimento do projeto, ou seja, catalogadas e anexas ao testemunho que as enquadra. Tudo isto faz com que a ação apropriativa se expanda ao próprio *iPhone*, perfilhando-o como um suporte híbrido, mas também como parte do próprio trabalho.

Uma outra realidade afeta a este dispositivo é o facto de estar permanentemente ligado à internet. Para lá de um constante (sem final anunciado) e crescente espaço de tempo expositivo, este convive com um manancial de informação acumulativa (também sem fim anunciado). No espaço virtual da internet, a toda a hora se agrupam, com uma velocidade alucinante, dados e informações a que nenhum armazém se pode equiparar. Por isso, entre um sem fim de possibilidades, também lá se encontram outros dados, que de um modo instantâneo, se conseguem juntar ao projeto. Os dados que se pesquisam, (mais um ato de apropriação) para congregar às imagens finalizadas, são frases de canções. Estas, desligadas do contexto, afastam-se do referencial e adquirem uma posição poética e complementar da imagem com que passam a conviver. Os intuitos causadores da pesquisa e da escolha, tanto podem ser lineares à sugestão da peça construída, como complementares à correspondência com a imagem. O ímpeto nunca surge com uma posição ilustrativa ou de legendagem.

@c, Heitor Alvelos, Antmanuv, Gilles Aubry, Autodigest,
The Beautiful Schizophonic, Heimir Björgúlfsson &
Jonas Ohlsson, Boca Raton, Cáncer, Miguel Carvalhais,
Lawrence English, Christine Fowler, Freiband, Ákos Garai,
General Magic, Pawel Grabowski, John Hudak, Vitor Joaquim,
Gintas K, Longina, Luis Marte, Stephan Mathieu, o.blaat,
Ok.Suitcase, Pal, Pimmon, Jörg Piringer, Pita, Pure,
Random Industries, Paulo Raposo, Pablo Reche,
James Eck Rippie, Sumugan Sivanesan & Nick Dan,
Ran Slavin, Steinbrüchel, tilia, Pedro Tudela, Durán Vázquez

Essays on Radio: Can I have 2 minutes of your time?

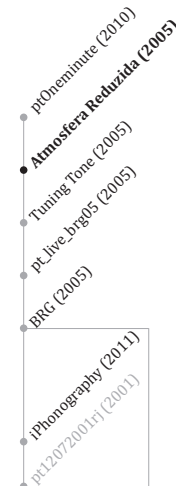
Crónica 020-2005



Atmosfera Reduzida

Atmosfera Reduzida (2005)

Peça sonora com 2'00", editada no CD "Essays on Radio: Can I have 2 minutes of your time?", pela cronicalelectronica.org



A extinta emissora independente Xfm emitiu, entre os anos de 1995 e 1996 os programas de rádio “Escolhe um dedo”¹ e “Atmosfera Reduzida”², programas de autor com caráter musical e cultural onde, para além das escolhas musicais apresentadas ao longo de duas horas, era feita divulgação cultural que englobava essencialmente exposições, filmes e concertos ou performances.

Os programas não seguiam nem se fechavam numa linha musical. Géneros musicais distintos misturavam-se, como anunciavam os *genéricos*³ construídos com pequenos fragmentos de sons de muitas proveniências. Os *genéricos* eram uma colagem que se aproximava do que se vê/ouve em alguns *trailers*⁴ ou em *teasers*⁵. Esta fusão seguia um raciocínio de relações que assentavam em temas de ordem incerta. A ligação poderia surgir a partir de um tema genérico pensado para cada edição (por exemplo, por vezes associava-se a acontecimentos que tinham sido assunto nessa semana), mas também se poderia ir formando com relações sequenciais, ou seja, relações que iam passando de música para música, que se iam construindo de módulo para módulo.

Essas relações/contaminações são também recorrentes no trabalho plástico. A passagem de um vestígio, seja pelo motivo mais simples ao mais complexo, pode ser considerada uma assemblagem sequencial e sem um fim delimitado, a não ser que haja planos para a concluir. A razão da inclusão da matéria a fazer coligar pode ser evidente, mas nos casos em que o sentido é mais hermético, pode não ser tão claro o seu envolvimento. De qualquer modo, quando a um novo trabalho ou evento se acrescenta uma citação, reabilita-se o que tinha sido interrompido.

1 Autoria e apresentação de Pedro Tudela

2 *ibidem*

3 indicativos dos programas

4 publicidade, a um novo filme, geralmente sob a forma de breves excertos em cadeia

5 Cold open – sequência da abertura de um filme ou de um programa de televisão

Em 2005, a editora Crónica electrónica⁶ propôs a vários artistas sonoros que refletissem a temática *Rádio*, contribuindo com uma ou mais composições sonoras com um tempo restrito de dois minutos, para serem editadas numa compilação em CD e seguidamente em DVD, ambos sob o título genérico – “Essays on Radio: Can I have 2 minutes of your time?”

A proposta foi assim apresentada pelos, editores:

“Essays on Radio procura comentar o médium sonoro, a tecnologia e a cultura da rádio.

Na atual saturação de meios de comunicação, a rádio pode facilmente passar despercebida, não só pela sua reduzida visibilidade face a media mais populares mas também por ser um médium não-visual. É também um dos mais antigos media eletrónicos ainda em utilização, sendo prejudicado pela falta do fator-novidade.

A rádio foi o primeiro médium de difusão, o primeiro específica e unicamente sonoro e intangível. Historicamente, a rádio foi o principal responsável por uma atenção ao som muito para além do âmbito estrito da música.

A rádio é um médium rico e saturado, onde muito acontece simultaneamente. Tendo pouco ou nenhum controlo sobre as fontes e as interferências durante a transmissão e receção transformam a rádio num médium onde se pode fácil e objetivamente experimentar o ruído. Foi portanto provavelmente através da rádio que muitos ouviram pela primeira vez o ruído branco. Foi provavelmente com um recetor de rádio que muitos modularam ruído pela primeira vez e foi provavelmente através da rádio que pela primeira vez experimentamos a aleatoriedade, a falta de controlo e a indeterminação.

Este tema pretende fornecer aos artistas um ponto de partida para os seus trabalhos. Ao contrário do que fizemos na primeira compilação, não serão fornecidas fontes sonoras específicas. Nesta edição, procuramos mais do que exercícios de composição a partir da moldagem de uma matéria sonora específica, procuramos sim as relações das peças musicais com o contexto particular da rádio.

Como mais uma forma de organizar a compilação, pedimos a todos os artistas

para produzirem peças com uma duração fixa. Esta duração simbólica permitiu-nos agrupar trabalhos de músicos que já trabalharam com a editora e alguns convidados, mas também serviu como uma estrutura muito forte para tecer todas as peças num todo coeso. Uma vez que estamos atualmente a concluir o segundo ano de atividade contínua da Crónica, propusemos que todas as faixas deveriam ter uma duração de dois minutos exatos.

Daí o sub-título: Can I have two minutes of your time?"⁷

A anterior experiência como autor e apresentador do programa de rádio, permitiu que se recuperasse o que já tinha sido explorado em "Atmosfera Reduzida".

A gravação de um dos programas foi parte da matéria/ferramenta de trabalho para a composição. Incluíram-se, também, séries de frequências de rádio⁸, ruído branco e estática sonora, elementos bastante comuns no espaço de difusão radiofónica. Estes ruídos encontram-se no que se considera o espaço entre as frequências atribuídas. Mesmo que a tecnologia, tendencialmente, os queira afastar do ouvinte, certo é que eles existem e afiguram-se, por exemplo, como informação de ausência e como espaço entre estações de rádio. Fazem parte do universo radiofónico, tanto como informação técnica como de natureza sonora que conduz a uma mudança. Habitualmente, nenhum ouvinte se detém a apreciar estes ruídos, a não ser que por falha ou defeito da captação se sobreponham

7 "Essays on Radio aims to comment on the sound medium, on the technology and the culture of radio.

In the midst of media saturation, radio can easily end by being an overlooked medium, not only due to its lower visibility compared to most mainstream media but mostly because it is an un-visual medium. It is also one of the longer standing and of the oldest electronic media that is still alive, so the novelty factor is not a help.

Radio was the first broadcast medium, as well as the first that was sound-specific and intangible.

Historically, radio was the primary responsible for an awareness of sound that went beyond the strict scope of music.

Radio is a saturated live medium, where much happens simultaneously. Having little or no control about the sources and the interferences during broadcast and reception turns radio into a medium where we can easily and objectively experience noise. Therefore, it was probably through radio that many first heard white noise. It was probably with a radio receiver that many first modulated noise as it was probably through radio that we experienced randomness along with the lack of control and indeterminacy. This theme was intended to provide the artists with a starting point to approach the work. Unlike we did in the previous compilation, there would be no audio sources provided to the artists beforehand. In this release, what we were looking for were not exercises on composing from shaping any given sound matter but rather on relating the musical pieces to this particular context: Radio.

As a further way to coherently organize the CD, we asked all the artists to produce the pieces with a fixed duration. This symbolic length allowed us to fit work from some of the artists we released so far and a few selected guests and it also served as a strong structure binding all the compositions together. Given the fact that we are closing the 2nd year of Crónica releases, we proposed that all tracks should have the fixed duration of 2 minutes, exactly.

Therefore the sub-title: Can I have two minutes of your time?"

CRÓNICA - Essays on Radio: Can I have 2 minutes of your time?. crónicaelectrónica. [em linha]. 2005. Porto[Consult.2011-09-06]. Disponível em [www: <http:// www.cronicaelectronica.org/?p=020>](http://www.cronicaelectronica.org/?p=020)

8 dados transmitidos por sinais elétricos irradiados por antenas

ao que realmente se pretende ouvir.

A peça sonora produzida, com o nome “Atmosfera Reduzida”, partia de uma múltipla apropriação, ou seja, usa e adapta o preexistente programa de rádio com o mesmo nome, ele próprio feito de uma sequência de músicas de outros autores e, finalmente, de ondas e ruídos radiofónicos, sinais das radiocomunicações em geral.

O resultado é uma peça que traduz o palpitar de uma cadência inundada de pequenos fragmentos, feitos do processamento das matérias apropriadas. Remete-nos para a compactação que se verifica na saturada difusão radiofónica generalista, e engloba a consciência da velocidade e do engano que há na comunicação difundida, logo que assimilada/apropriada. Essa grande atmosfera torna-se demasiado reduzida.

videos by: Isabel Abreu & Rita Barbosa, Antmanuv, Erich Berger, Brigitta Bödenauer, Júlio Dolbeth, Tina Frank, Horacio G, Maximilian Jänicke, Karl Kliem, Sara Kolster, Jan Robert Leegte, Lia, Stephan Mathieu, Meta, Ok.Suitcase, Jörg Piringer, Paulo Raposo, Return, Sumugan Sivanesan, Ran Slavin, Telco Systems, Nuno Tudela, Marius Watz

audio by: @c, Antmanuv, The Beautiful Schizophonic, Boca Raton, Miguel Carvalhais, Christine Fowler, Freiband, General Magic, Pawel Grabowski, Gintas K, Longina, Stephan Mathieu, Meta, Ok.Suitcase, Pal, Jörg Piringer, Pita, Pure, Random Industries, Paulo Raposo, James Eck Rippie, Ran Slavin, Steinbrüchel, Pedro Tudela, Durán Vázquez

Essays on Radio: *Can I have 2 minutes of your time?*

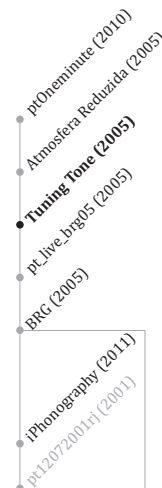
Crónica 021-2005



Tuning Tone

Tuning Tone (2005)

Peça sonora com 2'00", para o vídeo "Guandong Tuning Tone" de Nuno Tudela, editado no DVD "Essays on Radio: Can I have 2 minutes of your time?", pela cronicalelectronica.org



Em "Tuning Tone" foram utilizados os ficheiros recuperados do programa de rádio "Escolhe um dedo", da Xfm, e, desta forma, regista algumas das questões presentes na criação da peça "Atmosfera Reduzida", que partiu da mesma base. Tal como esta, também "Tuning Tone" foi editado na compilação "Can I have two minutes of your time?" pela editora Crónica. Contudo foi composta e produzida com mais uma intenção a analisar: o conteúdo da *tonalidade*.

Na formação e carreira como artista plástico a *tonalidade* foi um conceito assimilado e explorado, ligado à cor e aos valores cromáticos. Esta pesquisa e prática da cor associada à pintura contaminou, por isso, a aproximação ao domínio sonoro, sendo o paradigma que acabaria por ser extrapolado para o som.

A palavra *tom* tem múltiplos significados consoante o contexto em que se encontra incluída. Na pintura, por exemplo, relaciona-se com a cor, especificamente com a intensidade ou a predominância cromática. Na música já se poderá falar do intervalo entre o *dó* e o *ré* na escala das notas musicais, ou, ainda, também relacionada com o som e com os sinais da comunicação verbal, pode ser empregue para considerar a diferença que existe na entoação da voz:

"- Não gosto do *tom* em que me falas!"

Das várias possibilidades, em "Tuning Tone" o *tom* foi assumido no campo da plasticidade sonora, centrando a pesquisa na aproximação de um som classificado como texturado e abstrato a um som melódico.

O ponto de abstração sonora foi alcançado através do processamento dos ficheiros retirados da gravação do programa de rádio. Nesses ficheiros encontravam-se temas que continham tonalidades sonoras. No tratamento digital foi retirada essa característica, afastando-os do seu referente musical e resultaram numa série de

ficheiros onde não se descortinavam os tons originais, porque a ação interventiva passou por modelar e esculpir os espaços onde eles se manifestavam.

Parte da composição consistiu em reconquistar os tons não com a intenção de restaurar o que tinha sido apagado, mas em conjunto, forçar os novos sons abstratos, a sugerir uma nova tonalidade.

A par da peça sonora “Atmosfera Reduzida”, esta composição replica a premissa dos dois minutos, a matéria dos dados da composição e as mesmas inquietações, mas explora e acrescenta uma sintonização a um novo tom.

“Tuning Tone” foi editado na versão DVD da compilação da Crónica, associado a um vídeo de Nuno Tudela, com imagens filmadas em Hong Kong e Macau, entre Dezembro de 1998 e Abril de 1999. Essas imagens também foram material de trabalho para a projeção vídeo que acompanhava a performance apresentada no BRG2005 (3º Festival Internacional de Música Electrónica & Arte Multimédia).

056: "Futurónica 3 — Cool-age" by Pedro Tudela



"Futurónica 3 — Cool-age" is the third in a series of four hour-long programs that Crónica broadcasted in Rádio Futura in Porto, during the Future Places festival of 2009.

→ **Download file:** 60'00", 144.1MB

Cool-age

Cool-age (2009)

Peça sonora com 60'00". "Futurónica 3 — Cool-age" foi o terceiro, de uma série de quatro horas de programas que a editora Crónica radioemitiu na Rádio Futura no Porto, durante o festival Future Places festival de 2009. Posteriormente, 56^a edição na série "Crónicaster", pela cronicaelectronica.org

Na 56^a edição da Crónicaster¹ na cronicaelectronica.org, terceiro episódio do Futurónica² foi editado "Cool-age" by Pedro Tudela, uma peça sonora/colagem com uma hora de duração. Questões de apropriação e *auto-apropriação*, de quantidade e qualidade, de armazenamento e acumulação, de exigência e qualidade reflexiva, foram importantes na construção deste trabalho.

"Cool-age" é um trabalho de apropriação e colagem que partiu da utilização do *scrip foofoofoo MPE*³, software desenvolvido pelo coletivo de catalães alku. Este *script* permitia criar um único ficheiro áudio a partir de pequenos fragmentos dos ficheiros *mp3* da livreria do aplicativo *iTunes* na unidade do disco rígido do utilizador.

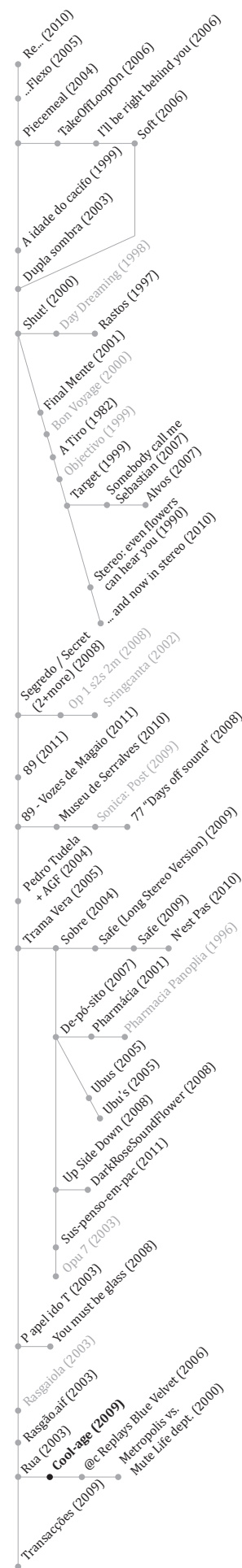
Quando os alku escreveram o *script*, disponibilizaram-no no *site* e pediam, a quem o usasse, que lhes fosse enviado o ficheiro sonoro com o resultado da passagem do *foofoofoo* pelos computadores pessoais. O *site* ficou rapidamente com vários *mp3*, que eram afinal vestígio das livrerias de *iTunes* de uma quantidade de utilizadores. O *script*, por si só, era já um trabalho de apropriação e colagem e ao utilizá-lo em "Cool-age" sublinha-se o assunto.

A composição parte de fragmentos de matéria sonora resultante da ordem dada pelo *script* e o nível de intervenção posterior deu continuidade à ideia inicial de aleatoriedade. O *script* foi utilizado como um instrumento digital que possibilitou o desenvolvimento de uma modelação, também digital, idêntica a tantas

1 Podcast da editora crónicaelectrónica

2 Programa de rádio com autoria e apresentação da editora crónicaelectrónica, difundida na Rádio Zero desde 2009.

3 Programa escrito em linguagem de script




```
+++++
foofoofoo, MPEG Layer-3 Smasher
+++++
Fetching all mp3 files in your drives.
Note this might take a fuckin while...
Please be patient, bro.
You can go take a hike or something.
+++++
```

15.12.2004

Tern

```
+++++
foofoofoo, MPEG Layer-1/2 Audio L
+++++
Fetching all mp3 files in your dr
Note this might take a fuckin whi
Please be patient, bro.
You can go take a hike or somethi
+++++
```

outras produzidas para outros fins, mas aqui focada no plano da construção puramente plástica.

A matéria de trabalho manipulável foi no caso, o *script* e, no fundo, uma sùmula de todas as livrarias do *iTunes* colocadas no *site*. Entre as várias livrarias encontrava-se a própria que, na altura em que foi construída esta colagem sonora, teria cerca de 500Gb de música.

A quantidade de informação - matéria sonora - que se armazena em suportes como discos rígidos ou *iPod's* passou a ser inversamente proporcional ao tamanho do objeto/armazém. É possível ter uma grande quantidade de dados (neste caso música) num suporte físico com uma dimensão cada vez mais reduzida.

É certo que, com a compressão, a informação da matéria sonora perde qualidade. Aparentemente o que lhe foi subtraído não faz falta. A quantidade de frequências que ficam para lá das franjas da capacidade da audição humana somam uma espessura impercetível que o progresso anulou, assumindo apenas o miolo que fica entre os cerca de 20 Hz e 20 kHz, veja-se os formatos *mp3*, *mp4* e outros. Temos aqui o exemplo em que se reduz no tamanho do elemento para ganhar mais espaço. O exemplo máximo de armazenamento é o próprio espaço virtual, onde tudo se encontra como se se tratasse de uma enorme gaveta. O tamanho poderá parecer exagerado, mas considere-se aqui a quantidade de arquivos que se localizam num só sitio, a internet.

Apesar do progresso tecnológico permitir e oferecer cada vez mais qualidade sonora, a exigência do *hifi* parece não ser uma preocupação dos consumidores atuais que se contentam com a audição magra e com pouco corpo sonoro dos seus *gadgets*. Veja-se, por exemplo, a opção de ouvir música através do altifalante de um telemóvel ou o ato de dividir a amplitude do palco sonoro existente no *stereo* por dois ouvintes ao partilhar o mesmo par de *headphones*, um ouvinte com o canal esquerdo e o outro com o canal direito. Também já não é necessário, por exemplo, ter discografias físicas, porque tudo está na *rede* num espaço acessível a todos.

A informação visual em quantidade também se acumula e se funde numa imagem partilhada. Tomemos como exemplo um *outdoor* onde os vários cartazes se sobrepõem e que, por mediação dos elementos naturais ou a impetuosa ação humana, se fragmenta estabelecendo uma nova imagem feita com retalhos das



diferentes camadas. Ficamos com um novo objeto feito de elementos reconhecíveis, ou não, que no seu agregado inventa uma nova imagem feita por subtração. Chegamos, então, a um novo resultado que combina pedaços de assuntos que poderão ainda contar com restos da sua identidade ou que assumem separadamente um outro comportamento.

Em “Cool-age” edita-se o que se descobre numa época *pseudo-cool*. Onde tudo é demasiado, onde tudo se sobrepõe em camadas que podem tornar as coisas imprecisas, onde a velocidade parece bater *records* todos os dias.

050: "Safe (Long Stereo Version)" by Pedro Tudela



"Safe (Long Stereo Version)" is a reedited and remixed stereo version of the soundtrack for Pedro Tudela's installation "Safe", exhibited in the vault of the rectory of the University of Porto from May to July 2009.

→ **Download file:** 15'33", 34.3MB

Safe (Long Stereo Version)

Safe (Long Stereo Version) (2009)

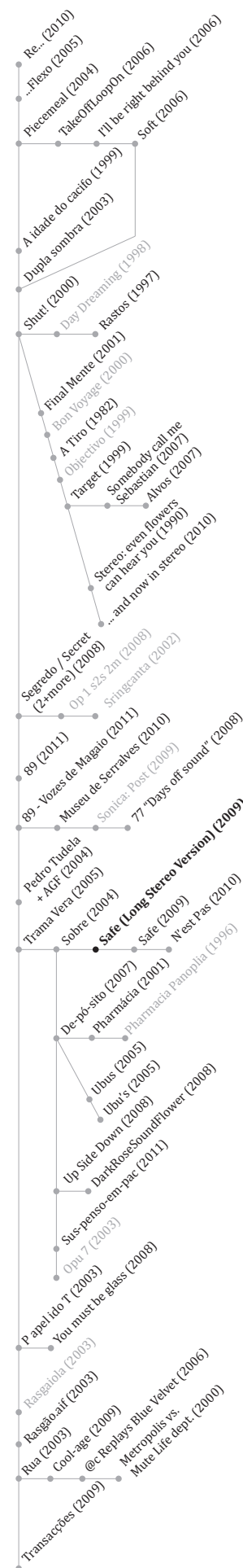
Peça sonora com 15'33", 50ª edição na série "Crónicaaster", pela cronicaelectronica.org

O som emitido pelo único altifalante da instalação "Safe", era uma composição construída a partir do chilrear dos pássaros que normalmente se acercavam de casa. Da quantidade de ficheiros que resultaram das gravações efetuadas, foram construídas as composição/matéria sonora da instalação "Safe" e de "Safe (Long Stereo Version)". Esta última, dá continuidade às questões refletidas na instalação, que ocorreu no velho cofre da Reitoria da Universidade do Porto.

Para a instalação, o processamento desses ficheiros conduziu-os às ideias da textura sonora, da qualidade do espaço compactado e da paralisação do tempo. O som foi sendo construído com a premissa de ser colocado num único ponto de escuta. Tudo o que era espaço estava confinado ao que se via através do vidro que impedia a entrada. Ora, era nesta membrana transparente, que negava o acesso, que se encontrava aparafusado o altifalante com o som localizado. Embora o objeto altifalante flutuasse e se projetasse em todo o espaço fechado, não era intenção que o som fosse espacializado, mas sim que ficasse inequivocamente situado num ponto, tal como nos orifícios dos guichés de bilheteiras ou de repartições públicas. - É daquela abertura que sai o som, é dali que recebemos um som em "mono"! A duração do elemento sonoro da instalação estendia-se segundo um possível padrão de tempo a dedicar à contemplação.

Os sons gravados e as sessões de trabalho em estúdio levantaram outras possibilidades que se consideraram pertinentes desenvolver numa nova versão com o título "Safe (Long Stereo Version)".

As gravações do chilrear dos pássaros e de ambientes mais atmosféricos eram ficheiros de som estereofónico que, para o trabalho da instalação, foram convertidos para um único canal, ou apenas lhes foi retirado um dos canais, fi-



cando assim com sinais monofónicos. Para a nova versão, e não subvertendo a matéria já desenvolvida, experimentou-se a sua redistribuição por dois canais, verificando-se que, pelo facto de anteriormente ter sido anulado o palco sonoro e retirada informação aos ficheiros, o resultado era de um som desequilibrado e localizado.

Com este conjunto de sons e das gravações diretas e processadas, avançou-se então para a versão estereofónica, “Safe (Long Stereo Version)”. Esta não só considera o *stereo*, como também o exclusivismo sonoro. Ou seja, uma peça unicamente sonora concentrada no processamento, na modelação e composição.

Quando um som não está associado a um objeto ou imagem, nem é uma instalação sonora montada com requisitos pré-programados, há alguns fatores importantes a incluir na sua conceção.

A plataforma de difusão, mesmo que não interferindo na composição, pode e deve ser pensada. Por exemplo, uma peça produzida para ser editada em *Compact Disc* (CD), não pode ultrapassar os 80 minutos de áudio, mas num suporte em *Digital Versatile Disc* (DVD), não só a quantidade de canais pode aumentar, como o tempo de duração é substancialmente maior. O tamanho pode aumentar até casos como os dos trabalhos distribuídos por *Netlabels*¹, onde o limite de tempo pode atingir horas de duração. As condicionantes prendem-se, neste caso, com a capacidade de resposta do servidor e com a velocidade a que o utilizador tem acesso para descarregar o ficheiro. Claro está, que estas questões podem ser falsas questões na criação/composição, mas a consciência dos formatos pode ser motivo de reflexão no próprio trabalho.

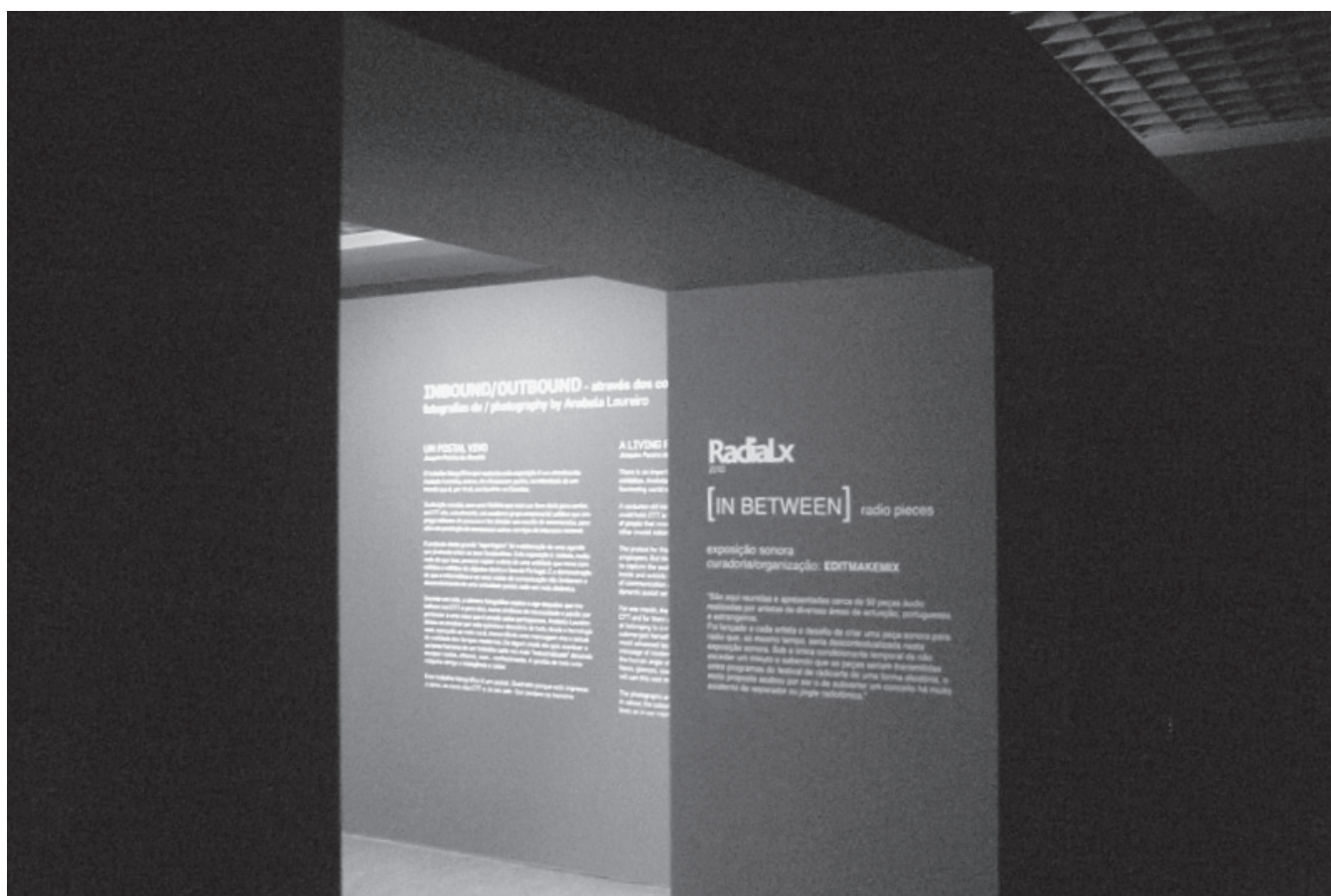
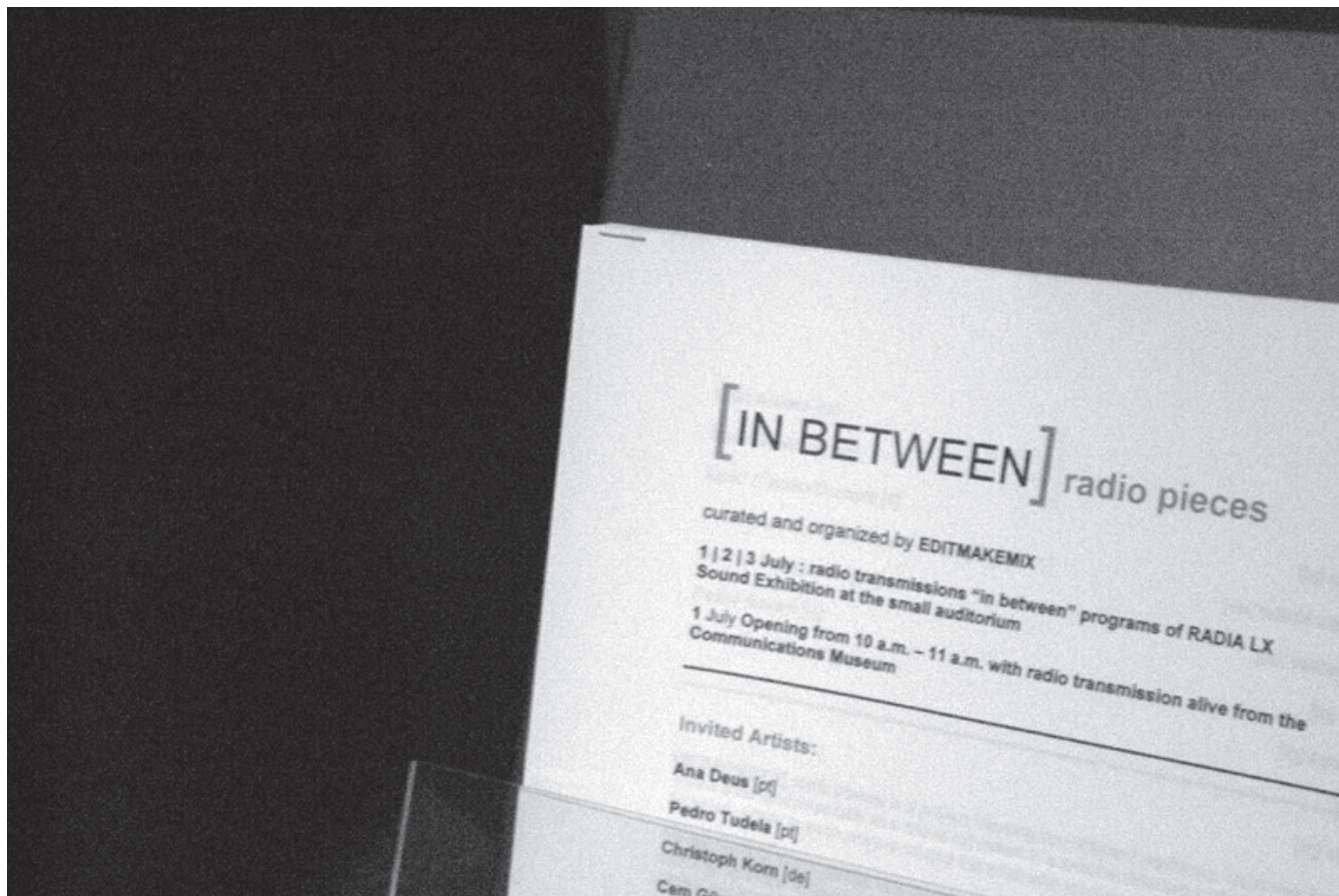
Em “Safe (Long Stereo Version)” o som *mono* é alargado e distribuído em canais direito e esquerdo. A relação com a instalação não foi apagada, mas a imagem passa a estar criada em dois pontos, como se estivessem a ser emitidos dois momentos sonoros independentes que se juntam, cruzam e afastam num espaço que é montado através das qualidades da estereofonia. Principia precisamente a explorar dois sons separados, como se de dois sinais *mono* se tratasse, estes vão-se implicando e cruzando para dar lugar ao momento mais aproximado com a primeira composição (som da instalação).

¹ editoras online que distribuem música nos formatos áudio digitais, tais como o MP3, o Ogg Vorbis, o FLAC, ou o WAV, via internet.

Em relação a “Safe”, o título da composição “Safe (Long Stereo Version)” acrescenta precisamente o que aconteceu. “Safe” tinha um som com 9’:09” em *loop* incluído/implicado com o trabalho de instalação, enquanto que a “(Long Stereo Version)” tem 15’:33” e encontra-se *online*.

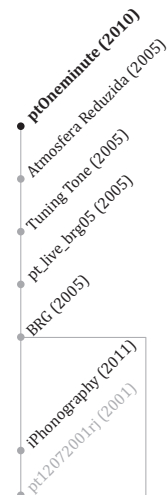
Esta versão oferece também um espaço diferente, alcançado com a tecnologia áudio, em que o palco sonoro se alarga ou se fecha mediante a vontade de quem o constrói. Assuntos centrados na ideia de pormenor são mais esclarecidos e mais orientados para um claro posicionamento. Em “Safe (Long Stereo Version)” os sons estão colocados e distribuídos no espaço com o detalhe requerido pelo autor, enquanto que a gestão e escolha do pormenor no trabalho da instalação era decidido por quem a visitava.

A peça comprova e distribui detalhes com identidade mas com uma profunda alteração. Monta-se e arma-nos um espaço apenas oferecido pelo som presente e feito da memória de onde surgiu.



ptOneminute (2010)

Peça sonora com 1'00", para a exposição "[IN BETWEEN]",
Museu das Comunicações, Lisboa



Em sentido figurado, um minuto é um curto espaço de tempo. Usa-se mesmo para identificar algo muito pequeno ou de tamanho reduzido. Mas se se pensar que um minuto é uma sexagésima parte de uma hora, o que era visto com um dígito apenas, passa para a casa dos dois dígitos. Na realidade, trata-se de uma divisão da unidade, mas não se deixa de olhar para esse minuto como um número que contém sessenta partes que somam rigorosamente o mesmo.

Esta infindável subdivisão aumenta a quantidade de dígitos à medida que os fragmentos vão ficando mais pequenos. Ou seja, cada vez envolve mais, mas mais pequeno, no mesmo espaço de tempo. Também é verdade que esta duração de tempo se pode colocar na posição de fragmento, se fizer parte de um módulo proporcionalmente maior.

Tomemos um som concluído com a duração de um minuto, tempo que se move conta e mede. Neste período de tempo o assunto está completo. Não um som do género narrativo, nem de nenhum outro de classe ou estilo em particular, apenas um som contínuo que de facto começa e acaba com a duração de um minuto. Ao cortar essa unidade em sessenta partes iguais, fica-se com fragmentos que são a sexagésima parte do original. Estes pedaços, novamente reunidos com outra ordem sequencial, voltam a perfazer o mesmo tempo, mas com um novo produto sonoro. Dependendo do tipo de som retalhado, o resultado pode revelar a ação exercida sobre ele. A cadência oferecida pela métrica de um segundo pode ficar perceptivelmente marcada no resultado da reunião dos fragmentos.

No tratamento digital onde se pode visualizar, modelar, cortar e colar os sons com uma facilidade quase intuitiva, também é possível tratar o tempo com



a mesma agilidade. Um tempo relacionado com a variação de velocidade, ou mesmo a variação tonal, que pode incluir a variação do próprio tempo.

Com as ferramentas digitais, estes processos mostram a elasticidade da matéria sonora trabalhada. É possível ver a imagem que acompanha o que se ouve.

“ptOneminute” foi a peça sonora criada e apresentada no projeto [IN BETWEEN] em Julho de 2010, a convite da artista/curadora Manuela São Simão, responsável da EDITMAKEMIX - RE»Editing RE»Making RE»Mixing Sound and Image, incluído na terceira edição do RadiaLx, Festival Internacional de Rádio Arte. O Festival dava ênfase à criação em direto, a partir de vários espaços de Lisboa, e tinha a parceria de várias instituições: a Fundação Portuguesa das Comunicações, o Museu da RTP e o Museu das Comunicações, onde acabaria por acontecer a exposição [IN BETWEEN]. O desafio lançado era, de um modo muito genérico, peças para rádio com um minuto de duração. A organização apresentou assim o projeto:

“Em [IN BETWEEN] Radio Pieces cada peça de um minuto é associada ao artista/músico que a produziu, em que o mote de um minuto dado ao mesmo, vem subverter a ideia de separador ou jingle radiofónico. [IN BETWEEN] é um projeto motivado pelo interesse que funde a produção artística contemporânea com o suporte radiofónico. Uma vontade de desafiar artistas de diversas áreas, cuja produção para rádio já seria em alguns casos uma experiência assumida, noutros um desafio à espera de ser estimulado.”¹

Com a premissa de que as peças sonoras iriam ser simultaneamente difundidas na transmissão radiofónica e apresentadas sequencialmente na exposição, a peça criada, “ptOneminute”, levanta a questão do espaço que o excerto sonoro iria ocupar e o protagonismo que poderia ter no espaço radiofónico. A peça, com um som e tempo elásticos, situa-se no espaço entre o que é um separador radiofónico e o um *jingle*, outro elemento recorrente neste tipo de difusão. O *jingle*, ou genérico, é geralmente construído com fragmentos e num curto espaço de tempo diz/avisa o que é pretendido. É uma espécie de anúncio feito de colagem sonora (nos casos da rádio) que separa assuntos, mas que também os pode introduzir.

¹ EDITMAKEMIX - Sound Installation with radio pieces at Maria Matos Theatre – foyer. EDITMAKEMIX [em linha]. 2010 [Consult.2011-09-05]. Disponível em [www: <http://editmakemix.blogspot.com/>](http://editmakemix.blogspot.com/)

**Pedro Tudela [pt]
"ptOneminute"**

2010

Em “ptOneminute” o assunto e a matriz são o *minuto*.

Em conjunto as 52 peças, dos artistas participantes, funcionavam como temas, mas, curiosamente, também se expunham como *jingle* quando se introduziam ou se separavam entre si.

“ptOneminute” está como que assinado com voz do autor a verbalizar *one minute*. A palavra *one* (relativa à unidade e ao fragmento) é audível na sua integridade, mas a palavra *minute* foi esticada de forma a que o conjunto das duas, coladas, concluam um minuto certo. O resultado transparece uma textura sonora que avança com a pequena nota do tema, assumida como o *jingle* (introdução) do minuto. O som estendido parece aumentar o tamanho do que é realmente o tempo total da peça. “ptOneminute” é um minuto e não um instante.

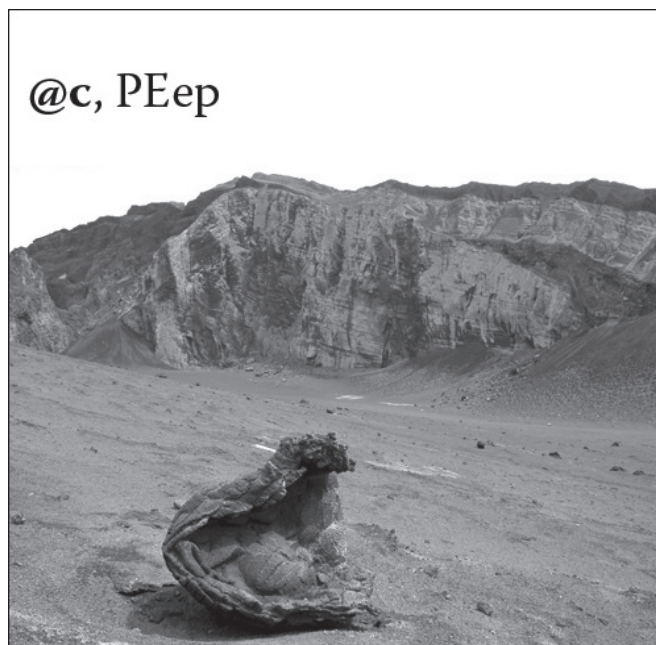
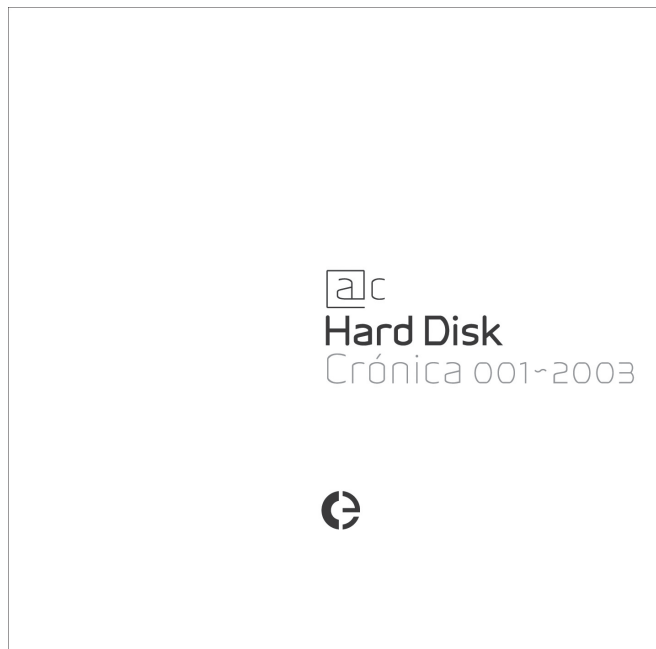
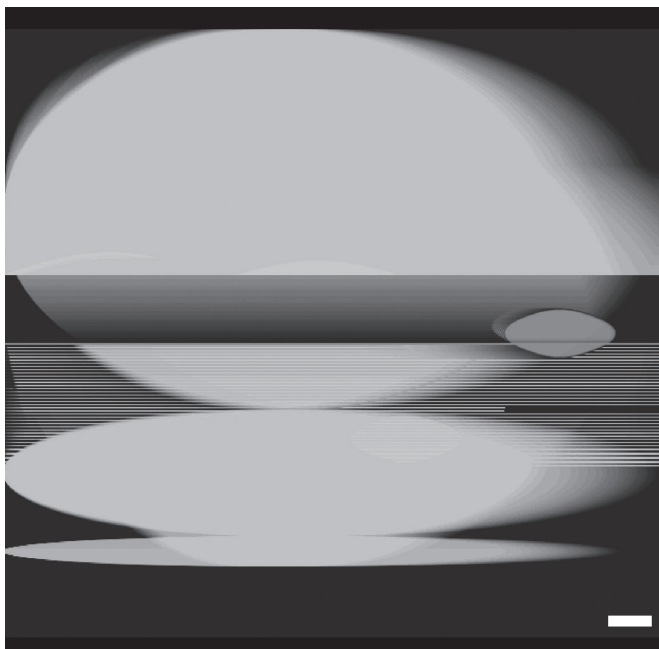


O projeto @c, de Pedro Tudela e Miguel Carvalhais, está ativo desde 2000, ano em que apresentou o seu primeiro concerto, no Aniki Bóbbó, no Porto, e também se apresentou pela primeira vez no Museu de Serralves. Até à data, fez mais de 130 concertos em Portugal e no estrangeiro. O coletivo concentra o seu trabalho essencialmente no território sonoro, mas também já desenvolveu algumas peças no formato de instalação e performance audiovisual.

Com raízes nos projetos Mute Life Dept. (1991 a 2000) e Zzzzzzzzzzzzzzzzzzzp! (1991 a 2002), o projeto @c começou por ser um encontro de artistas/músicos experimentais interessados na exploração do computador como ferramenta e instrumento para a performance ao vivo, tendo evoluído para a sua exploração como plataforma de composição e para o desenvolvimento de peças complexas de *sound art*, de audição profunda.

Originalmente formado por Pedro Tudela, Pedro Almeida e Miguel Carvalhais, após a saída de Almeida em 2003, o @c tem operado como um duo, colaborando regularmente com outros músicos e, muito particularmente, com a artista visual austríaca Lia, com quem já realizou dezenas de concertos audiovisuais, vários vídeos e instalações.

O trabalho do coletivo desenvolve-se em três abordagens, complementares à arte sonora e à música digital: a composição procedimental, a música concreta e a improvisação. Ao longo dos anos tem vindo a desenvolver composições progressivamente mais estruturadas e complexas, entre os campos da música experimental, da arte sonora e da performance ao vivo. As composições são normalmente construídas em torno de estruturas muito bem definidas, mas permitindo que múltiplas células sonoras sejam libertadas dessas estruturas quando integradas no trabalho, tornando-se parte de complexas estratégias de desconstrução.



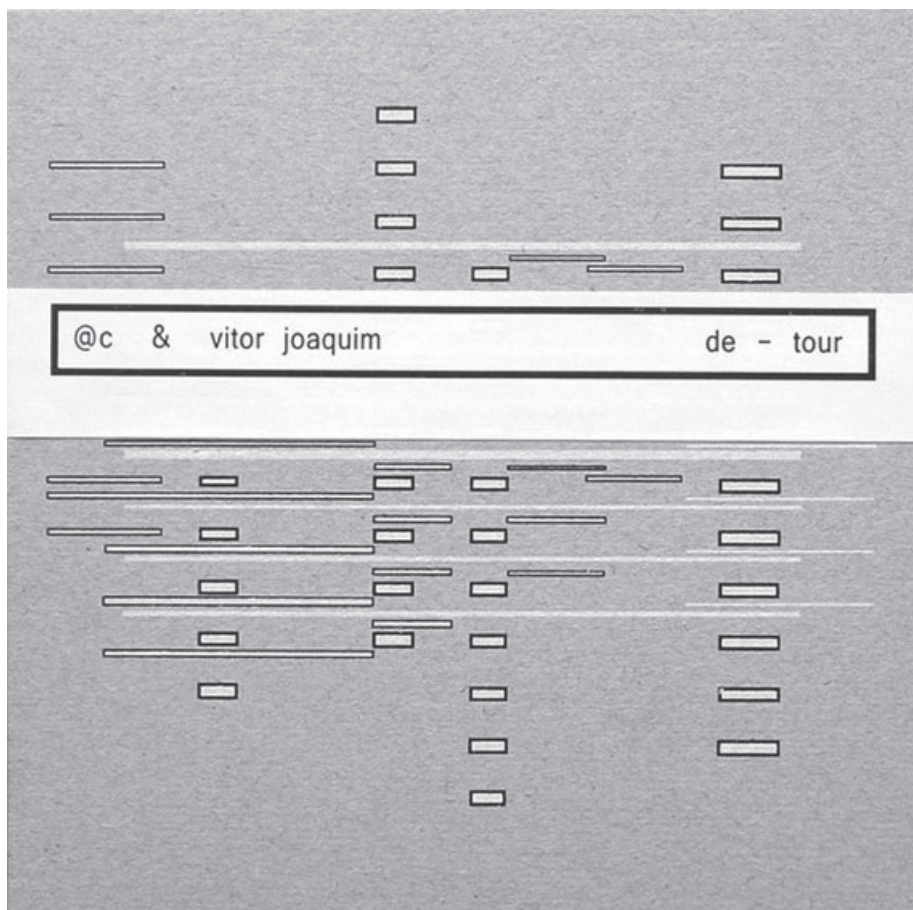
A improvisação, em diálogo ou discussão, é central nos concertos do @c, tal como é a vontade de criar composições abertas e processos que amplifiquem digitalmente as mais variadas realidades sonoras.

Exemplo recente foi o concerto na caixa de palco do Auditório Serralves, em 2011, onde o duo se apresentou sem imagens, num formato *acusmático*, desenvolvido sobretudo nos últimos três anos, que dispensa quaisquer componentes visuais nas performances, tentando focar a atenção do público exclusivamente na sonoridade apresentada.

Partindo de estruturas pré compostas, cada performance é destilada a partir do trabalho em estúdio e desenvolve-se entre minimalismo e complexidade, dinamismo e contraste, composição e improvisação.

O primeiro trabalho em disco com o título “+” foi lançado em 2001, pela editora Variz, e reúne uma série de temas gravados ao vivo, que posteriormente passaram por uma escolha e pós-produção em estúdio. Esta prática prolongou-se nas edições seguintes: “Hard Disk”, de 2003, que reúne gravações de concertos feitos em Aveiro, Lisboa e Viena de Áustria, em 2002; “V3”, de 2004, com gravações de concertos em Palmela, Londres e Huddersfield, ambos editados pela *cronicae-electronica.org*; “Folio, recompiled compositions 2003&4”, de 2005, lançado pela editora argentina Fuga Discos, que reúne uma série de peças soltas de gravações feitas entre 2003 e 2004 ; e ainda a peça “48”, pela editora Ristretto, em 2005, as peças “42/42” pela Silence Is Not Empty , em 2006, e as peças 50, 41 e 55, reunidas no “PE ep”, editado pela alg-a, também em 2006.

Desde o início deste projeto de música experimental, improvisada e digital, todas as peças (composições) têm um título numérico e sequencial; conforme vão sendo concluídas, é-lhes atribuído um número. No que respeita ao formato de álbum, os nomes conferem determinadas relações, que podem ser mais ou menos conceptuais, mas sempre relacionados com a linguagem e o meio onde se inserem. Por exemplo, o sinal + (mais) , ligado à linguagem computacional, ou “Hard Disk”, que não necessita de tradução para se perceber que uma das relações, talvez a mais imediata, está ligada à ferramenta/instrumento utilizado para o produzir.



@c
Study

33 20040215.01.aif, 20040530.01.aif, 20040530.03.aif, 20040602.01.aif, UntitledAudio#01, Untitled-3.aif
31 15.aif 19.aif, 20031201.01.aif, 20031216.02.aif, lego09.aif, lego12.aif, m.aif, r.aif, rm02.aif, rt3.aif, vilamorena.aif
32 2004.9.21llrec23.21.59.aif, 20031103.01.aif, 20031229.01.aif, 20040105.01.aif, 20040426.01.aif, 20041201_01#13.aif, beatbeatbeatlongo.aif, celloraptor.aif, lifewirdsound.aif
38 2004.6.29llrec22.28.17.aif, 2004.7.21llrec21.50.5.aif, 2004.7.21llrec22.15.22.aif, 2004.7.21llrec23.10.53.aif, 2004.7.21llrec23.49.43.aif, fromGiardullo_3.aif
52 20050329.01.aif, 20050329.02.aif, pt0604200501.aif, pt0803200501.aif, pt1303200501.aif, pt1303200503.aif, pt1303200504.aif, pt1303200507.aif
40 2004.6.14llrec21.48.0.aif, 2004.6.14llrec22.14.14.aif, 20040530.02.aif, 20040811.01.aif, noise02.aif, ns004.aif, ns010.aif, rec1-4, rec1-15, Track1-3, Track8-5, Track8-6, untl03.aif, untl05.aif, untl07.aif
37 2004.6.14llrec22.21.30.aif, 2004.6.14llrec22.21.56.aif, 2004.6.26llrec15.47.42.aif, 2004.7.15llrec23.28.14_2.aif, 2004.7.15llrec23.28.14.aif, 2004.7.15llrec23.34.39.aif, 2004.7.15llrec23.36.5.aif, 2004.7.15llrec23.37.34.aif, 2004.7.15llrec23.46.8.aif, beetloopradio.aif, continusklik.aif, radiobiz09.aif, uh_a_tiloson_20040328b.aif, uuuuualam.aif

Grain of Sound
gos20

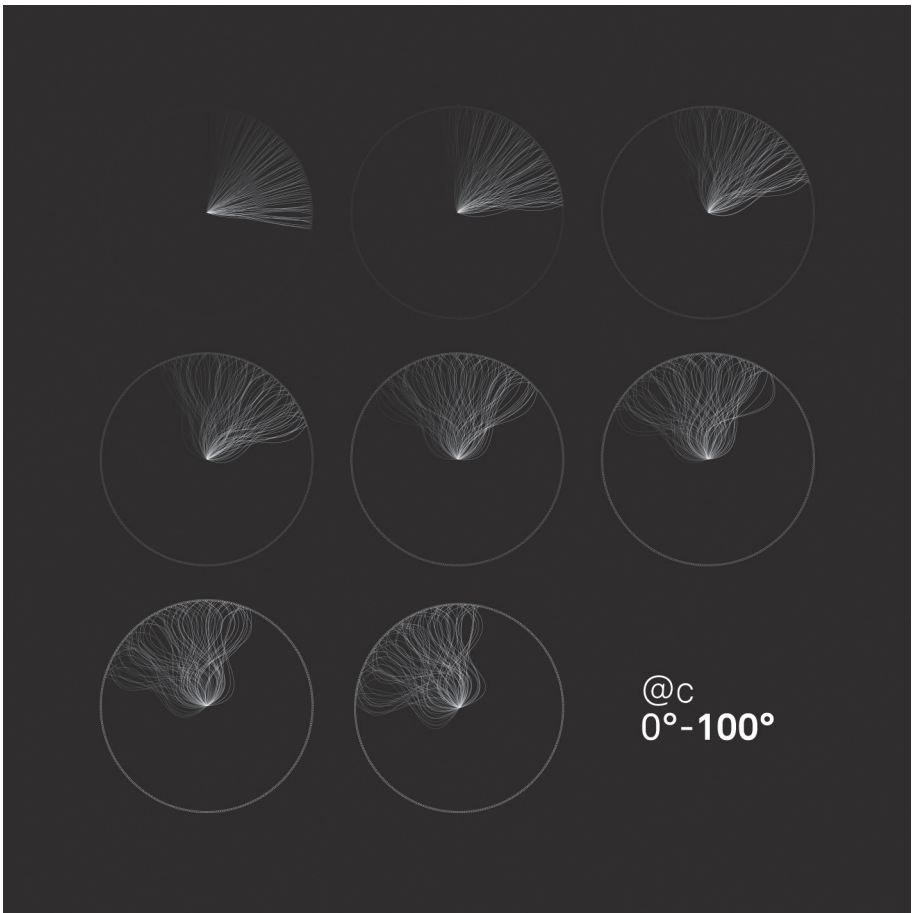
Na segunda metade do mês de Abril de 2005, o coletivo @c e o músico experimental Vítor Joaquim, viajaram pela Alemanha numa mini *tournee*. Foi apresentado trabalho em Frankfurt, Stuttgart, Leipzig, Berlin, Hamburg e Köln. Dessa série de concertos surge o “De-tour”, lançado em 2007 pela editora alemã Feld. Este trabalho, em CD, não é um composto, mas sim uma composição de gravações ao vivo. Não se trata de uma documentação exata dos espetáculos, mas nasce deles, seguindo uma estratégia que se tornou no *modus operandi* do coletivo. Ficheiros de comprimento variável foram extraídos das gravações e recompostos pelos métodos de processamento digital de edição e colagem. As faixas não são puras improvisações, mas, porque partem dos concertos onde acontece uma grande dose de improviso, este está presente na sua génese e no CD editado. Um CD que não é linearmente ao vivo e que se pode considerar mais uma composição com preponderância da música concreta.

Em 2006, a editora de Lisboa Grain of Sound lança o CD “Study”. Este trabalho marca uma viragem no que até aí tinha sido o processo editorial do @c. “Study” incorpora no título e na capa do disco o que passou a ser o trabalho de composição produzida e desenvolvida pelo coletivo. As composições passam a incluir um tempo dedicado ao estudo, ou seja, pensadas, desenhadas, produzidas e editadas em trabalho de atelier/estúdio. Na capa do “Study” estão os títulos numéricos, com uma série de nomes/números com a extensão .aif¹ listados e que correspondem aos ficheiros utilizados para cada um dos temas/composições, como uma espécie de notação/partitura. Por exemplo, a primeira faixa do álbum é a composição “33” e em frente ao título seguem-se os nomes dos ficheiros: 20040215.01.aif, 20040530.01.af, 20040530.03.aif, 20040602.01.aif, UntitledAudio#01, Untitled-3.aif.

Olhando para todos estes números e nomes, pode-se aferir as referências às datas em que os ficheiros foram produzidos e de onde foram recortados ou apropriados, para processar ou colar (por exemplo: na segunda faixa, composição “31”, o último ficheiro que aparece na listagem chama-se vilamorena.aif, e é um fragmento retirado da canção “Grândola Vila Morena”² de José Afonso).

1 Ou aiff – Audio Interchange File Format. Formato de ficheiro áudio desenvolvido originalmente pela Apple Computer, para o armazenamento de dados de áudio em alta qualidade.

2 gravada em Dezembro de 1971 e incluída no álbum Cantigas do Maio.



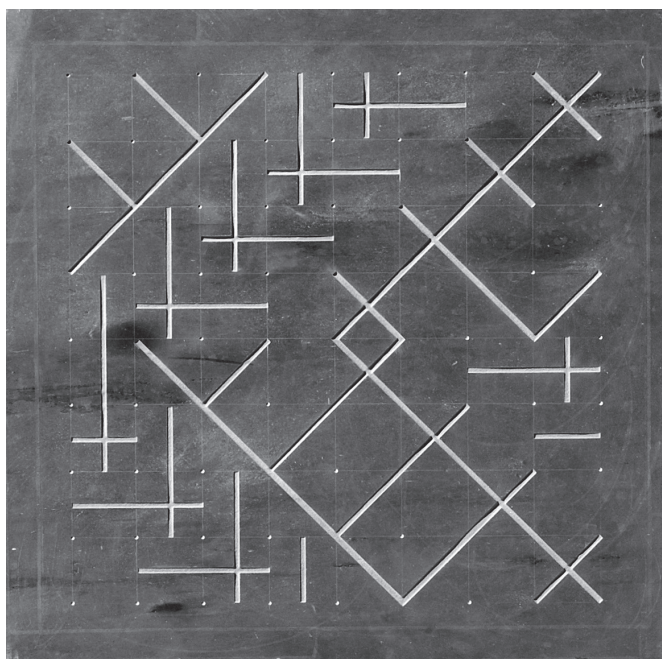
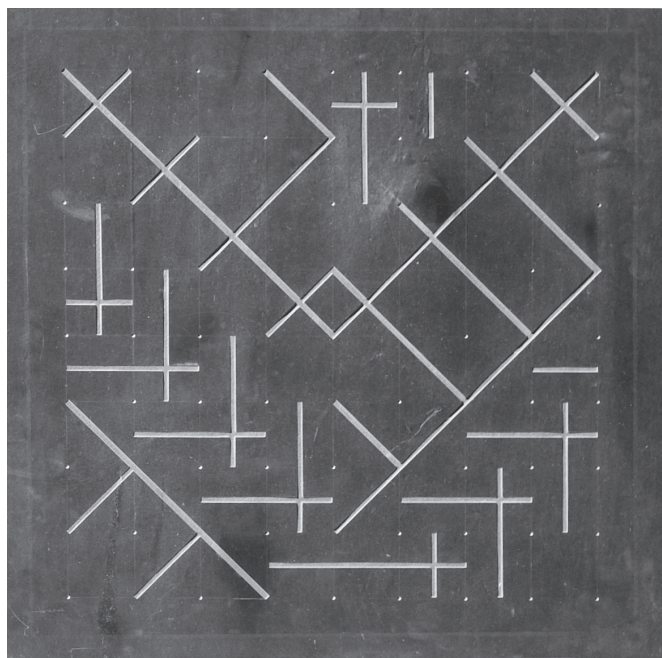
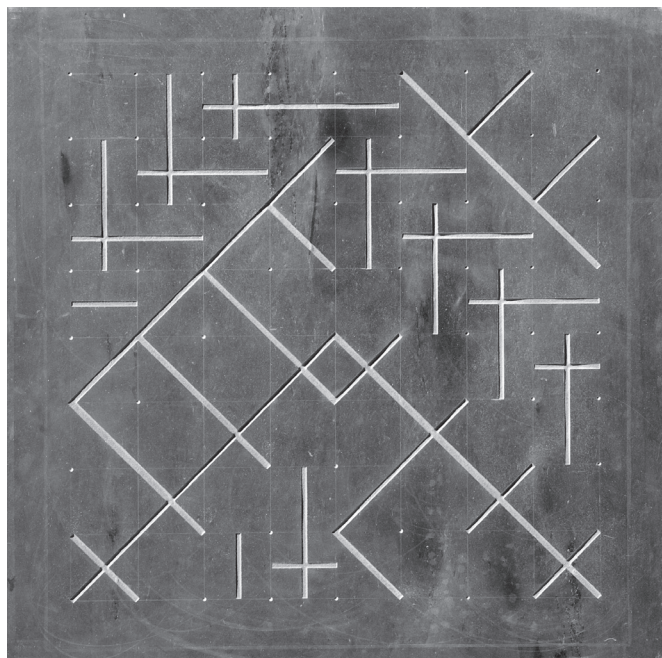
Editado em 2010, pela Monochrome Vision da Rússia, “0°-100°” é um disco com uma única composição (“77”) indexada em oito movimentos para serem ouvidos sequencialmente. “77” começou a tomar forma no início de 2007 e foi desenvolvido até ao final de 2009. Vários sons desta composição foram criados, pelo coletivo, para a banda sonora de um trabalho de Lia e de Miguel Carvalhais, que lidava com conceitos como o movimento líquido, fluxo, turbulência, infiltração e transição de fases. Estes conceitos inspiraram a criação de diversos arquivos sonoros classificados em três grupos diferentes, um para cada secção da instalação. A banda sonora foi planeada como uma composição aberta e modular para ser distribuída de um modo dinâmico.

Durante o processo de trabalho, surgiu a oportunidade de passar algum tempo na ilha de São Miguel nos Açores, onde se fizeram gravações áudio do oceano, de rios, ribeiras, das furnas vulcânicas, que vieram complementar os restantes sons de água que já tinham sido captados. Posteriormente, esta espécie de livraria de sons acabaria por ser usada e articulada com outros sons e transformada no que viria a ser a composição “77”.

Durante o período de desenvolvimento da composição, apresentaram-se três versões, *work in progress*, em concerto, utilizando quadrofonia (espacialização em quatro canais áudio): em Dezembro de 2008, no Porto; em Maio de 2009, em Barcelona, e por último em Outubro 2009, em Perugia. As duas primeiras com um modelo acusmático e em Itália juntamente com os visuais feitos em tempo real por Lia. Estas três apresentações/concerto contribuíram para a conclusão da composição.

Lançado em 2010, “Music for empty spaces”, editado pela francesa Baskaru, é um trabalho que contém a composição “76” dividida em sete andamentos. Os trabalhos mais recentes do @c são composições que passam pelo processamento digital, colagem e edição, mas é de notar que as peças são, cada vez mais, estruturadas em longos temas com indexações a marcar os pontos de mudança dos períodos/movimentos ou dos andamentos.

Por entre uma livraria de colagens, fragmentos e matérias, que são como uma espécie de diário e arquivo de memórias, os motes de trabalho para as grandes composições são múltiplos. Neste caso, “76” partiu de um pequeno excerto de



uma frase tocada em piano. Deste extrato sonoro foram retirados e/ou apropriados, a suspensão da melodia, a textura da cadência e um certo vazio do tempo.

Os trabalhos, mesmo que concentrados no tempo da sua criação/produção, não descartam a possibilidade de recuperar alguns catálogos sonoros criados num outro tempo ou num outro lugar. Estes ficheiros retomam a atualidade e adequam-se aos mais recentes componentes sonoros. Isto mesmo pode aferir-se ao consultar a capa do “Music for empty spaces”, onde se verifica que a composição foi um trabalho feito entre os anos 2008 e 2009 e em lugares tão diferentes como Aalst, Glasgow, Lisboa, Paris, Porto e São Miguel nos Açores. “Music for empty spaces” destaca os dados que mais têm conduzindo @c no território dos sons.

Os títulos das composições sonoras do coletivo @c, como já referido, são numéricos e sequenciais. “88”, uma das últimas composições encomendadas ao coletivo @c pelo grupo de percussão Drumming é um trabalho com a premissa de se usar a sonoridade de pedras. Para esta composição assume-se, pois, por completo a utilização da matéria rochosa tanto na base da conceção do instrumento, como nos materiais a utilizar no desempenho musical e performativo. Resultou num trabalho com uma forte componente visual e plástica, tanto na composição, como na produção, passando pela ação performativa.

Construiu-se o instrumento em placas de ardósia negra de 70 X 70 cm e selecionaram-se os materiais para serem usados como elementos percussivos, tais como pedras irregulares, seixos, cascalho, areões e areias.

A partitura gráfica, construída para ser interpretada de um modo bastante aberto, possibilita a escolha das partes a executar nas performances. O desenho guia está traçado numa grelha quadriculada com a área das placas de ardósia, base do próprio instrumento. Nessa superfície fixa-se a partitura gráfica, em baixo relevo, com dados como tempo, dinâmica, orientação gestual e ataque.

A construção do instrumento permite confrontar e tomar partido do objeto e da sua configuração, tal como foi determinado. Elucidando, refira-se, por exemplo, que os sulcos da partitura gravada na superfície têm influência no resultado sonoro de um gesto feito a arranhar ou a percorrer a superfície das placas.

Para analisar e estender o som das matérias envolvidas inclui-se no objeto/instrumento um dispositivo *microfonado*. Dois microfones de contacto colocados



sob a base, na diagonal, para tirar partido das vibrações impostas pelas ações e gestos sobre o material, e um outro microfone mais atmosférico capaz de amplificar os sons no espaço de ação. A amplitude do som conseguida deste modo ajuda a alargar o espaço num palco sonoro, que tanto é feito de som localizado como de uma dilatação atmosférica que se separa do objeto. A plasticidade das matérias, mesmo que da mesma família, não se enclaustra num resultado de índole restrito à imagem da pedra. Em unidade, o som é resultado da ação, mas também da opção e do erro humano e, naturalmente, sob a influência da configuração, dos dispositivos e do espaço.

Em performance, a composição inicia-se com a seleção, pelo músico, das divisões da partitura a executar. Esta seleção faz-se riscando com um pau de giz uma possível conjugação das áreas a interpretar. Este momento já é performance porque esta escolha/ação provoca uma sonoridade que é aproveitada e assumida como introdução do tema. Segue-se a escolha dos materiais previstos para serem usados e articulados com opções gestuais sob o dispositivo/instrumento. E assim acontece a performance que não sugere de um modo linear o processo de construção da peça, mas que com o cariz performativo prolonga a questão da plasticidade que esteve na génese do objeto, que também é um instrumento manipulável/executável. Tal como acontece com algumas criações digitais, a conceção da ferramenta já é um ato criativo, neste caso escultórico. Construir instrumentos para determinados fins (para o caso um instrumento musical) pode ter uma estreita relação com as posições criativas do processo de construção das obras plásticas, mesmo que, de antemão, se saiba que este irá conservar o estatuto de ferramenta para poder rematar os pressupostos criativos. O instrumento/escultura é a obra plástica, é o utensílio que integra a partitura e o som que dele se pode extrair, tal como é intuitivamente a razão/performance que reúne e emprega todas as componentes envolvidas: objeto/escultura, partitura/desenho, matéria/textura, ação/gesto.

Este objeto e a inerente composição mergulhada numa postura *cageana*³, originou dois momentos com características dissemelhantes. Por um lado, concretizou-se uma performance que assumiu o ímpeto da escolha momentânea, por outro, a

3 Relacionada com a música aleatória e uso não padronizado dos instrumentos musicais, desenvolvido pelo compositor e pioneiro do género - John Cage [1912-1992]



condição de uma interpretação mais refletida e editada em estúdio, pronta para a estabilização do produto sonoro em formato fonográfico. As composições que se fixam neste modelo adquirem requisitos exclusivos que não podem ser ignorados e que, para o caso, poderiam colocar em risco alguns dos princípios previstos. Refiro-me à abertura e à liberdade da solução na interpretação de uma composição (como esta) que, pensadamente, deseja resultados diferentes cada vez que se executa.

Com as consequentes inovações, o trabalho evoluiu para uma segunda versão. Sabendo-se que iria ser editada em disco, “88.1” venceu a sua afinidade com o trabalho de John Cage e passou a incorporar uma manifesta citação com a adaptação de um som com um frequência sinusoidal, como se verifica na composição “Imaginary Landscape No. 1”⁴ de John Cage. Esta inclusão não foi completamente casual, pois o som em questão não só se destaca, em oposição ao género percutivo da sonoridade obtida pelas pedras, como simultaneamente replica e espelha o típico som do disco vinil, que é também o suporte escolhido e previsto para a edição.

A música do @c é acerca da complexidade, dispersão, multiplicidade e da escuta ativa. É sobre a complexidade do que está na música e não só o que pode ser preenchido pelo cérebro do ouvinte. A dispersão e multiplicidade caminham lado a lado nas peças criadas por um efeito de camadas, por vezes surpreendentes, mas nunca francamente evidentes, através da composição de sons ricos e complexos que desafiam o ouvinte a concentrar-se em tópicos, reservando sempre alguns paralelismos para serem descobertos em escutas posteriores. Múltiplos pontos de vista enriquecem as composições, com esforço e equilíbrio, entre as (des)concordantes do som que criam perspetivas múltiplas, variadas. São pontos de embarque para uma experiência de escuta que nunca é facilitada e são nada menos do que um desafio.

As composições longas, permitem que o ouvinte reentre na mesma peça, consecutivamente, desenvolvendo múltiplas e variadas experiências de escuta durante seu tempo de execução. Falsos inícios ou interrupções são usados como marcadores para esta travessia, funcionando como suspensões do *continuum* que reconduzem à composição.

As três composições de “Homem Fantasma” foram criadas durante um período

4 Escrita em 1939, para quatro músicos que tocavam piano preparado, címbalos ou pratos e dois gira discos - com variação de velocidade, mais amplificador



@C

HOMEM FANTASMA



5
6

do de quase dois anos. Foram lentamente esculpidas e apuradas, integrando *bits* e contratempos, fragmentos de descobertas casuais, gravações de campo e sons encontrados, derivas e contaminações que emergiram da reunião de múltiplos dinamismos, contextos semânticos e ações

Para lá de uma espécie de homenagem ao acaso, o título desta edição sugere o fantasma da música computacional e da imaterialidade do papel do músico na sua criação e performance, na sua simultânea presença e ausência na música.

As produções sonoras do @c são construções. Após a estruturação do som inicial, trabalho explorativo a partir do qual os elementos básicos são criados, procede-se à etapa de edição da composição, onde os sons são organizados de modo a construir o todo. Esta música não é hermética ou gratuitamente difícil, muito pelo contrário. Afastadas da fácil categorização ou simples descrição, a complexidade das composições adapta-se à capacidade de causar fortes e imediatas reações estéticas, deixando carregadas impressões a quem as ouve, e re-querem a atenção, interpretação e análise das nuances e dos detalhes.

As peças do @c são um trabalho em progressão que explora o território dos sons que nos envolvem com o imaterial e o espaço invisível, finalizadas quando a estrutura se encontra conceptualmente completa.



“A Tiro” foi a primeira performance realizada e aconteceu na Escola de Belas Artes do Porto (ESBAP), em 1982, por ocasião do “Festival de Performance - Espectáculo de variedades artísticas para uma escola de belas artes”, organizado pelo Grupo Missionário¹.

“A Tiro” foi o título escolhido para a enunciar. Principiava precisamente com o som de um tiro de pistola. Após o estrondo, reconhecido como um tiro de uma arma de fogo, surgia um personagem sob um frenético *strobe light*², com um ferimento de bala na testa. Para além do movimento lento, acentuado pelo efeito da luz, em direção do público, esta figura nada fazia, ficava estática a olhar para a plateia. O nome da performance ditava algo que se relacionava diretamente com o sucedido, mas também fazia a ligação à palavra *atiro*, quando lida sem a separação do artigo *a*, e à palavra *tiro* enquanto verbo tirar. E era esta a posição do performer - *atirava* com o olhar e visualmente estava *retirado* do mundo dos vivos.

A performance desenvolvia-se em três atos. O primeiro, iniciava na ocasião em que o título era divulgado no programa do festival, despoletando o processo da performance com a informação que era lida. O segundo, era o som do tiro. E, finalmente, o terceiro, o do personagem que trazia consigo a informação acumulada.

1 Grupo formado em 1982 pelos alunos da ESBAP, António Melo, António Olaio, Nuno Santacruz, Pedro Tudela, Lúcia Viana e Alzira Relvas.

2 lâmpada estroboscópica



Mas no título também se encontra essa informação tripartida. Quando se lê “*a tiro*”, a relação com uma arma e a ação envolvida no ato de disparar é imediata. Quando se soletra, a separação do artigo *a* com a palavra *tiro* não é perceptível e é provável que se faça a relação com o ato de atirar.

Na verdade, era no início da performance (ação), com o reconhecimento sonoro, que as certezas ou dúvidas se diluíam. Por um lado, a audiência confirmava o que já tinha em mente com o nome da performance, por outro, mergulhava na dúvida do que teria acontecido ou no que iria acontecer.

Quem o fez?, quem criou esta situação? Foram perguntas que provavelmente terão passado pela cabeça de quem assistiu. Todavia, *o inexplicável se não explica, mas tem de ser admitido*³. O certo é que questões ligadas à morte estavam indelévelmente desenhadas. As dúvidas atravessavam toda a performance, incluindo o balançar entre o dramático e o irónico. O contexto e o ator, que encarnava a personagem, podiam, ainda, remeter para a simbólica frase *morte do artista*, fazendo a relação do artista, ainda aprendiz, que não teve oportunidade de chegar a ser alguém.

O corpo encenado, presente nas performances, foi deixando de ter expressão a partir do momento em que a fusão com a manipulação sonora passou a ser o motivo a explorar. O lugar desse corpo passou a figurar em segundo plano para fazer enaltecer o corpo sonoro.

Na verdade, o som sempre esteve presente em performances anteriores a 1992, mas foi precisamente nesse ano que a plasticidade do som salta para as performances/concertos. Até aí, tanto o corpo assunto como o corpo encenado eram o tema explorado e desenvolvido no trabalho plástico. A função do som era importante, mas era complementar como outro elemento necessário para a produção das encenações conceptuais. Isto é, o som encontrava-se numa posição semelhante a um outro qualquer objeto ou matéria na performance. Como os objetos, o som era trabalhado da mesma forma e encarado como *adereço* necessário para a ação/performance.

Em 1992 na série para o projeto expositivo “Mute... life”, o som foi definitivamente incluído como matéria sonora no trabalho. Para o projeto sonoro

3 SÁ-CARNEIRO, Mário de. *A Estranha Morte do Prof. Antena*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2009. ISBN 978-85-7577-558-5. p. 11



colaboraram os músicos Alex Fernandes e Pedro Almeida porque, embora o som fosse trabalhado no atelier, ainda não detinha a capacidade de concluir peças que assentassem especificamente na área musical. Como tal, o projeto parcialmente pronto, foi apresentado aos que viriam a ser coautores do “Mute... Life Soundtrack”. O som para a exposição foi concluído e editado em CD como edição complementar ao projeto.

Desta colaboração surgiu o grupo Mute Life dept. que passou a desenvolver trabalho sonoro e performances áudio visuais. Este coletivo (Alex Fernandes, Pedro Almeida e Pedro Tudela,) que se auto titulou de departamento Mute Life, colaborou nas exposições “D’heart side “, em 1994, “Phase 3 eye can see”, em 1996, e “Still”, em 1998, e produziu vários concertos performativos, edições em vídeo e CD.

Mute Life dept. apresentava-se sempre com um formato vincadamente performativo e com uma estrutura de espetáculo áudio visual. “Metropolis vs. Mute Life dept.” foi a última performance/concerto áudio visual do coletivo que decorreu no Teatro Rivoli, por ocasião do Porto 2001 Capital Europeia da Cultura, onde o grupo se apresentou ao vivo a musicar a projeção de uma cópia restaurada do filme “Metropolis” do expressionista alemão Fritz Lang.

Foi, portanto, a partir deste período que a performance deixou de se concentrar no corpo performativo, para dar lugar ao formato de performance/concerto.

Este facto veio abrir um espaço de reflexão que se prendia precisamente com a antítese do modelo assente na personificação em performance.

Nos trabalhos mais recentes desenvolvidos no território da performance/concerto, em parceria com Miguel Carvalhais (@c), esse atitude tem sido refletida, ao ponto de se anular a presença do *corpo performer* em palco para dar lugar ao *corpo sonoro* e a tudo que daí pode surgir, como nas atuações sem luz e acústicas “Quadros de Dança 08 -Days Off Sound”, numa sala negra do Plano B no Porto no dia 4 de Dezembro de 2008 ou, mais recentemente, na caixa de palco do Auditório do Museu de Serralves em 23 de Maio de 2010.

A matéria performativa é destacadamente o som, como testemunharam as performance “Pedro Tudela+AGF” (Antye Greie Fuchs), em 29 Maio de 2004, no Auditório do Museu de Serralves, “pt_live_brg05”, no dia 27 de Maio, na terceira



edição do Festival de Eletrónica & Arte Multimédia – “BRG 2005”, no Estádio Municipal de Braga, ou o concerto performance “Pedro Tudela+Pedro Almeida”, no dia 17 de Dezembro de 2007, no Auditório da Casa de Animação do Porto.

Em “Pedro Tudela+AGF” o objeto de trabalho, processado durante a performance, foram os ficheiros de áudio que tinham servido de matéria de modelação e edição sonora para a instalação “Sobre” no Museu de Serralves. Antye Greie Fuchs, que trabalha com a voz, leu durante a performance o texto em código *html* da página pessoal, de Pedro Tudela, na internet. O instrumento utilizado para processamento sonoro, em estúdio e ao vivo, é essencialmente o computador. Passando por esse filtro digital, o texto encontra-se próximo dessa linguagem, daí a minha sugestão que a voz humana comunicasse informação pessoal do autor num registo tecnológico codificado.

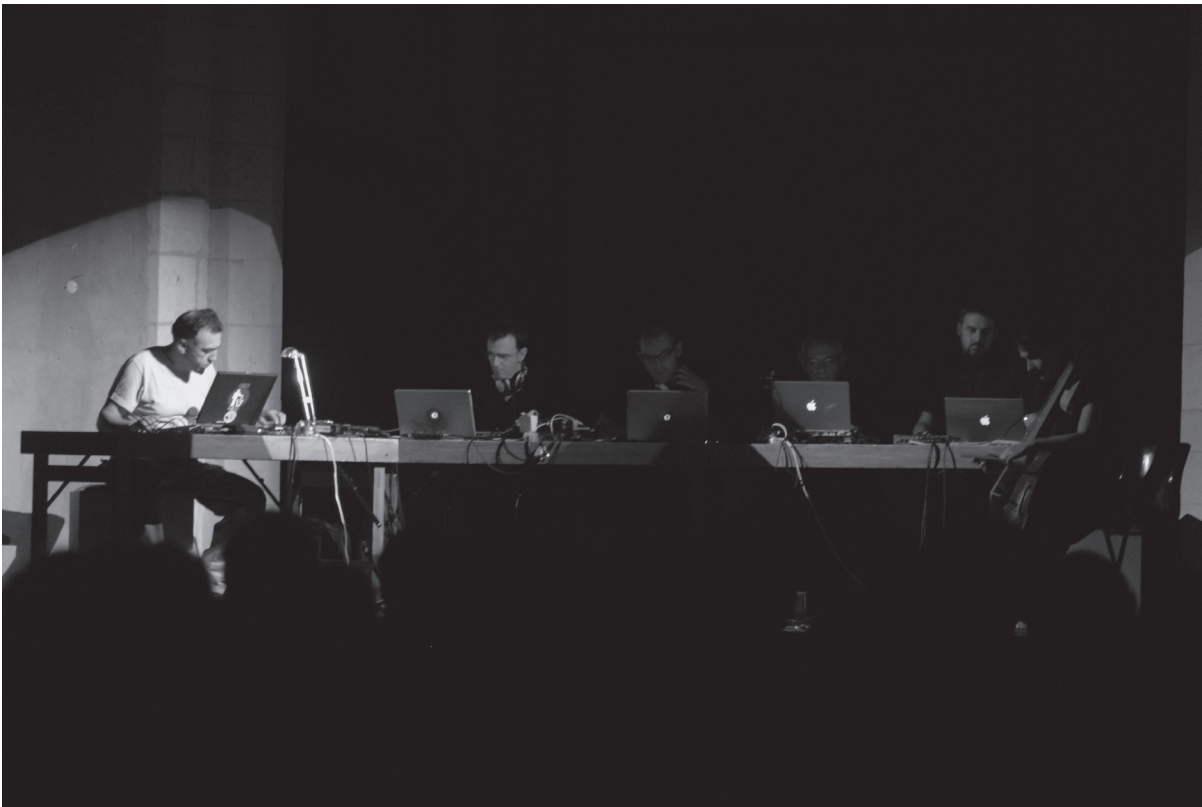
Durante a atuação, foi projetado um vídeo que não manifestava um movimento real, mas evidenciava uma espécie de paisagem composta pela fusão muito lenta (movimento sequencial das imagens) de estilhaços de vidro. As imagens partiram da sessão fotográfica da produção da instalação vídeo que se encontrava na exposição “Sobre”.

Em “pt_live_brg05”, a peça sonora apresentada aproximava elementos sonoros artificiais e abstratos a uma cadência rítmica desconstruída, que se articulava com sonoridades texturadas e tonais. Durante a performance, corria uma projeção vídeo, de Nuno Tudela, com imagens captadas em Macau.

Esta relação de viagem sonora e visual aconteceu na hora da performance. Como se fosse aquele o tempo e o lugar para os dois *passageiros* se encontrarem sem nunca terem tido planos de viajar em conjunto.

Este conceito de som e imagem que viajam, foi o *leitmotiv* da performance, remetendo para a sensação provocada pelas imagens e movimentos que se confrontam e relacionam com o poder do som (música) que se *ouve na cabeça*, quando se caminha na rua com *headphones*, e que anula o som do espaço. As sincronias que podem ocorrer entre os sons e as imagens são resultado do acaso e os sons não são literais e ilustrativos, mas fica montado um espaço interpretativo, muito expressivo para quem vive o momento.

Na performance com Pedro Almeida, “Pedro Tudela+Pedro Almeida”, a es-



estratégia montada seguia uma regra de diálogo e relação com dois instrumentos musicais distintos. Um teclado com som de piano, tocado de modo improvisado por Almeida, e um computador vazio de sons, que ia armazenando e/ou sobrepondo com processamento o que estava a ser tocado no piano.

Este género de abordagem já tinha sido experimentada entre 2005 e 2006, nos concertos de música improvisada do projeto dirigido pelo músico experimental Vítor Joaquim, o N:O - Naja Orchestra.

O N:O regia-se segundo sete tópicos/máximas:⁴

primeiro - sem pré-existência sonora

segundo - fazê-lo aqui e agora

terceiro – um convidado é um convidado

quarto – pensa como um homem e age como uma naja (serpente)

quinto – ouve, seleciona, faz

sexto – morde o convidado

sétimo - espalha o veneno

O mentor do projeto escreveu no site de apresentação:

Para os que sentem mais desconfortáveis com metáforas, podemos simplificar e dizer que N:O é uma orquestra *sampling*⁵ em tempo real. É um dialogo performativo que combina o trabalho de um grupo de músicos que usam ferramentas digitais e de um convidado (talvez não tão digital) que será o ponto de partida para todo o espetáculo. O som produzido pelo musico convidado é capturado e processado por todos os músicos. Portanto, todos os sons que fazem a performance serão originados pelo instrumento do musico convidado e som total é a soma do que é tocado e o que está a ser processado em tempo real.⁶

4 "1 - no pre-existence of sound, 2 - do it here and now, 3 - the guest is a guest, 4 - think as a man, act as a naja, 5 - listen, select, do, 6 - bite the guest, 7 - spread the poison"
JOAQUIM, Vítor - Naja Orchestra. [Em linha]. 2005 [Consult. 17 Set. 2011]. Disponível em WWW: < http://vitorjoaquim.pt/NAJA_ORCHESTRA.htm >

5 Sampling em musica é o ato de retirar uma porção de som

6 *ibidem* "For those uneasy on metaphors, we can put it in a simpler way by saying that N:O is an orchestra of real time sampling. It is a performance combo that walks on stage armed with digital tools and a (maybe not-so-digital) guest which will be the starting point for the entire performance. The guest's sound is captured and processed by all the musicians and therefore, all the sounds making up a performance will be in more ways than one originated by the guest's instrument(s). In fact, N:O plans to bite the guest very seriously!" (tradução do autor)



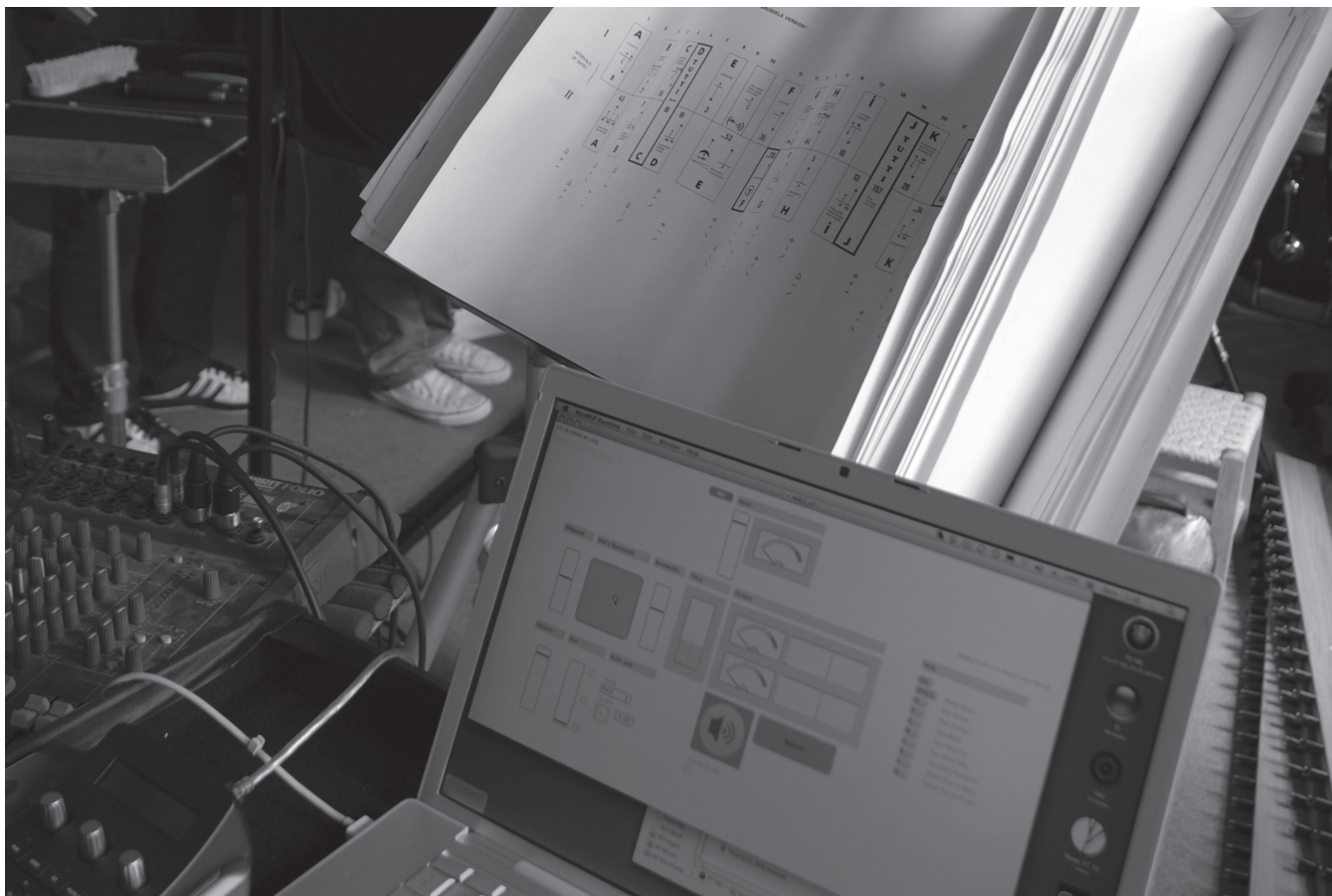
Esta interação com a matéria sonora só existe em performance, antes de acontecer só existem máximas a respeitar como estrutura. Apesar de se reunirem estratégias nos tópicos e nas conversas, na realidade, o assunto só existe no ato performativo.

Foram apresentadas performances do N:O com convidados e instrumentos tão diferentes como: Stephan Mathieu no piano, em 2005; Ulrich Mitzlaff no violoncelo, em 2006; Gustavo Costa na bateria e percussão, em 2006 e Colleen na viola da gamba e caixa de música, em 2006; e os músicos que os *mordiam*, foram Vítor Joaquim, Pedro Tudela, Miguel Carvalhais, Carlos Zíngaro, Carlos Santos e Pedro Almeida.

Nestes casos, a apropriação do impulso criativo sonoro dos músicos e a tipologia do instrumento foram, definitivamente, o corpo sonoro a estender e a recriar no momento, logo a acontecer na performance.

A apropriação de matéria sonora também se veio a concretizar na performance “Replays Blue Velvet” que o coletivo @c fez no Auditório da Biblioteca Almeida Garrett, no Porto, durante o Festival Corta 2006. Esta atuação partiu de um trabalho de atelier/estúdio em que se trabalhou com o som do filme “Blue Velvet” de David Lynch. O trabalho preparativo constou de um recorte dos cerca de cento e vinte minutos que fazem a totalidade do som do filme. Foram retirados todos os diálogos, restando apenas com a sonoplastia ambiental, algumas interjeições dos personagens e alguns *clips-musicais* de ataques e suspensões. A sequência foi respeitada e utilizada como suporte estruturante para a performance.

Durante a performance, o som foi disparado e processado em tempo real. A par dos processos que amplificaram e produziram digitalmente as mais diversas realidades sonoras, foi preparada uma projeção, para o plano do ecrã de cinema colocado no fundo da plataforma do palco, com uma variação de luz que partia do negro e, progressivamente e lentamente, estabilizava na cor azul. O azul escolhido era propositadamente a cor que confirma a falta de sinal nos projetores de vídeo. Esta performance produziu uma paisagem feita de sons de cinema num espaço que era um auditório, mas que remetia para uma sala de cinema, pela relação plateia/ecrã, com uma luz feita de momentos e factos



ligados à linguagem da difusão cinematográfica.

A performance com partitura foi e continua a ser uma outra possibilidade de trabalho no campo do som, particularmente as partituras gráficas feitas para funcionar num regime de leitura muito aberta. É o caso das peças compostas para o trabalho que tem sido desenvolvido pelo @c em parceria com o Drumming - Grupo de Percussão.

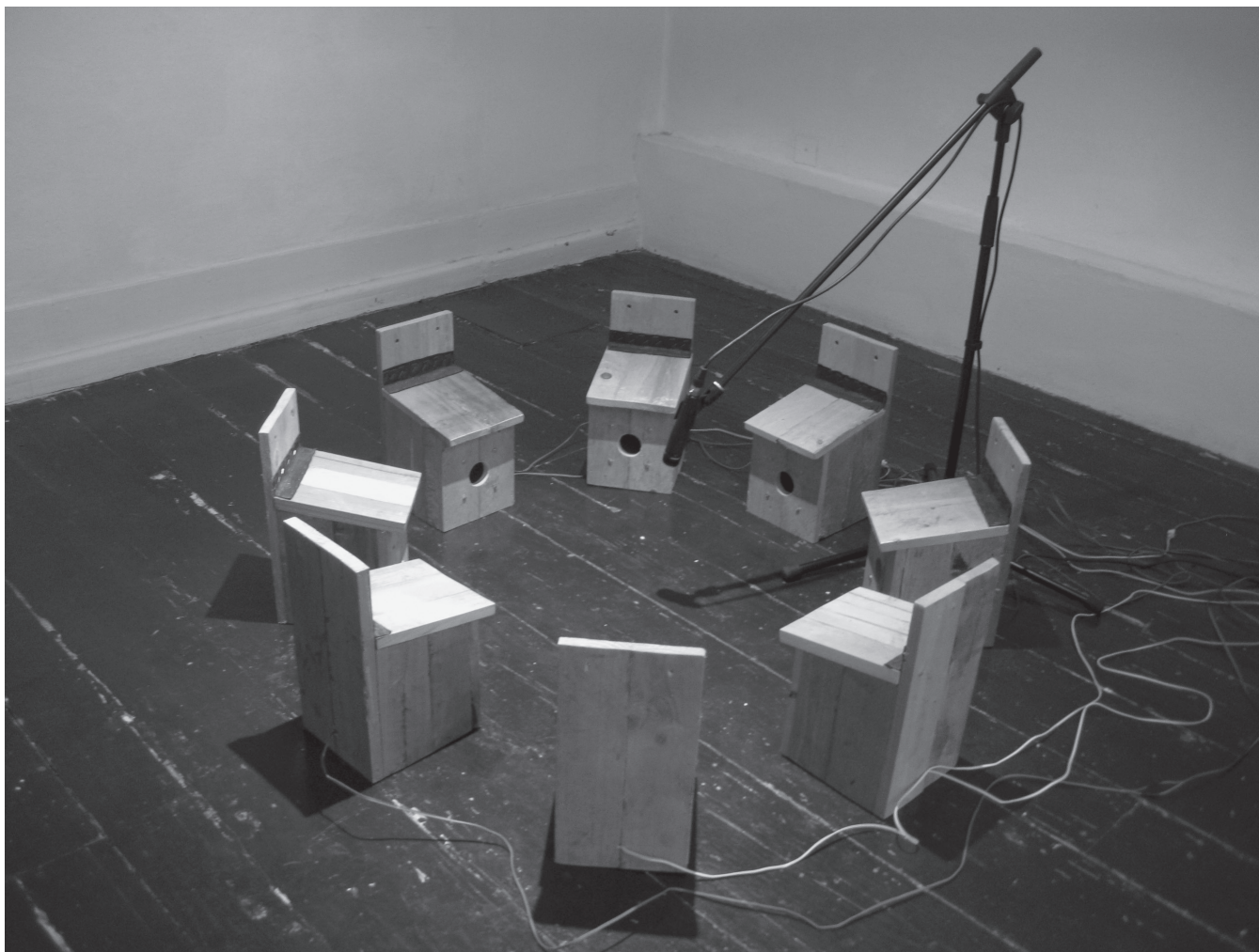
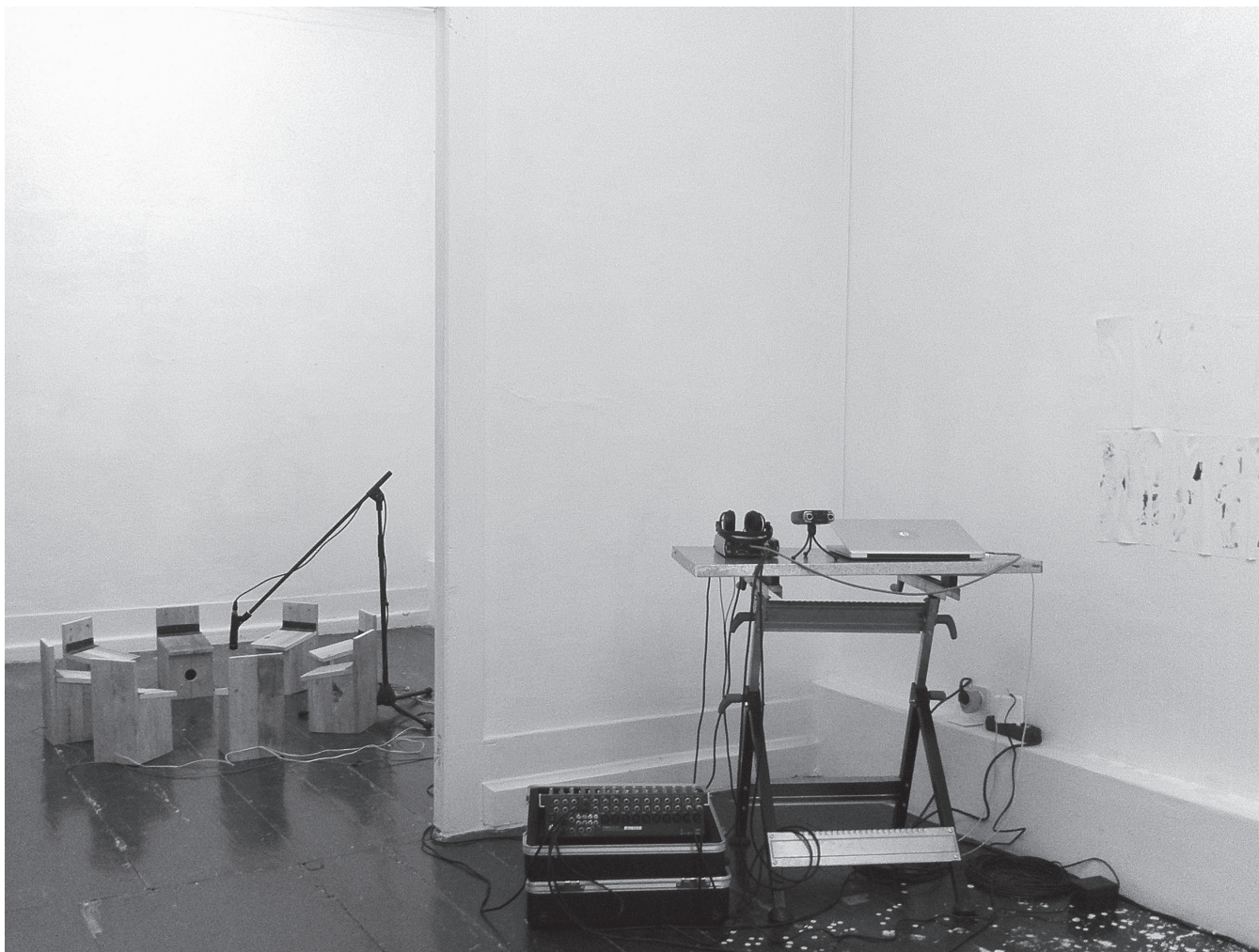
A primeira experiência deste género com o grupo aconteceu em 2006, quando propuseram ao @c a criação de uma composição para duas marimbas e eletrónica que partia de um gráfico construído em *Max msp*⁷, por Miguel Carvalhais, que se inspirava nas questões entre a previsibilidade e a imprevisibilidade. O gráfico resultou de uma programação sequencial feita no computador, posteriormente transformada em partitura musical com o sistema de notação tradicional, para ser executada por duas marimbas. A eletrónica foi parcialmente pré-programada, deixando algum espaço para a improvisação. Esta peça ainda se encontra em processo de edição tendo em vista a reprodução na versão fonográfica.

Depois desta primeira experiência, o @c foi novamente convidado pelo Drumming para interpretar o “Mikrophonie I” (1964) do compositor alemão Karlheinz Stockhausen. Esta peça, que tem uma partitura gráfica, é feita à volta de um *tan-tan*⁸ com quatro músicos, dois de cada lado. Sintetizando, em ambos os lados do instrumento, posiciona-se um músico que utiliza um microfone e um outro que vai usando e agindo, com diferentes tipos de objetos, sobre o instrumento musical. Todos os músicos executantes seguem a orientação que está expressa, através de desenhos e gráficos, na partitura. Originalmente, esta peça foi feita para um *tan-tan*, dois microfones, dois filtros e controladores. Na interpretação do @c, tocada no Auditório Nacional de Musica de Madrid, no dia 10 de Outubro de 2008, substituíram-se os filtros e controladores por uma *patch*⁹ feita em Max, construída segundo a interpretação dos indícios fornecidos pelo compositor, na própria partitura. Ao receber o sinal dos microfones para que fosse processado e distribuído na sala, a patch tinha a mesma competência dos os filtros e os controladores. Nesta apresentação, os performers/ executantes foram o coletivo

7 aplicação para computador desenvolvida pela companhia Cycling'74, que se baseia na linguagem de programação visual e sonora para produção musical e multimédia.

8 Grande Chau Gong – instrumento de percussão da classe dos gongs suspensos.

9 Peça de software desenhada por computador.



@c e quatro elementos do Drumming, É uma peça vincadamente performativa, tanto na execução como no resultado sonoro e visual. A movimentação descrita na partitura, à volta e sobre o instrumento, refletia-se nos músicos durante a performance e a espacialização do som processado, com a distribuição dos reflexos sonoros com dinâmica e prolongamento, provocava a sensação de um outro patamar à volta do espaço que o público ocupava.

O espaço performativo partilhado pelo público e *performers* não é uma novidade na linguagem da performance, mas foi uma das questões que veio a ter importância em “N’est Pás” realizada e apresentada no ciclo/exposição “o dizer do corpo”, com curadoria da artista plástica Susana Chiocca, em 2010, no Espaço Ilimitado - Núcleo de Difusão Cultural, no Porto.

Esta performance voltava a sublinhar a importância dada ao corpo sonoro e elegia, de modo notório, um corpo ligado à matéria e ao espaço.

Quando da instalação “N’est Pás”, em Lisboa, era já planeado fazer uma performance que, de algum modo, desse continuidade ao objeto trabalhado e o completasse, trazendo para o espaço de apresentação as questões ligadas ao processo de transformação da matéria envolvida. O *leitmotiv* da instalação era a incógnita relacionada com a memória, a afinidade e o enquadramento dos dados contidos e enaltecia a relação do interior com o exterior. Mas era a matéria manipulada e a distribuição no espaço que criava uma outra sensação de lugar.

Para a performance, as componentes modulares da instalação, os oito ninhos de madeira, os oito altifalantes e os quatro cds áudio, foram recolocados num outro espaço, numa outra casa. Este novo suporte tinha um formato diferente; dividia-se em duas salas com uma franca ligação entre elas que consistia num arco sem portas. Esta configuração não só permitia explorar a distinção dos lugares com o detalhe desejado, mas também facilitava o confronto e a leitura, sem obstáculos, do que se iria passar em cada uma das salas.

No chão da sala de menor dimensão, foram colocados os oito ninhos formando um círculo e com o orifício, atribuído para entrada e saída dos pássaros, virado para o centro. Suspenso por um tripé e a apontar para o centro do círculo, foi colocado um microfone que capturava, em tempo real, os sons da instalação com o mesmo nome que os ninhos replicavam. A segunda sala, de



maior escala, estava preparada com uma bancada de trabalho, um dispositivo formado por computador, placa e mesa de áudio, que se dividia entre a recepção do som que estava a ser captado pelo microfone e a emissão desse som filtrado e processado para um par de colunas áudio colocadas na parede oposta à da divisão, entre as salas. Este detalhe descritivo foi assimilado por quem viu e viveu a performance, porque o espaço da ação era precisamente o mesmo onde o público circulava. Aliás, tudo tinha sido preparado para que assim acontecesse. Era importante que o espaço sensitivo não fosse uma representação, mas sim experienciado, porque só assim a performance ficaria completa. Não se tratava de explorar a interatividade do público para se poder concluir, mas se este não se encontrasse no mesmo espaço apenas funcionava como uma reprodução colocada e recortada numa espécie de ecrã ou moldura.

As relações interior/exterior e um espaço feito pelas matérias tinha, neste formato de performance, uma réplica que envolvia o processo como coisa que se vê. O *performer* foi quem possibilitou que o corpo sonoro se modelasse, se alterasse e dissolvesse entre o que estava a ressoar, do arco dos ninhos, e a consequência que tinha como objetivo a transformação.

Em Maio de 2011, o coletivo @c desenvolveu um trabalho de residência artística em Nodar, integrada no “Festival Vozes de Magaio”, organizado e promovido pela Binaural¹⁰, que propunha colocar em diálogo o património oral rural com formas artísticas contemporâneas centradas na voz. O trabalho do @c concentrou-se, essencialmente na aldeia Fujaco.

A voz, ligada ao discurso e intrinsecamente ao homem, incorpora e assimila as razões que se prendem com a formação/educação, com o macro/micro lugar (país e região), mas também com estilos de intenção e personalidade.

Para a construção de “89” Vozes de Magaio (composição sonora desenvolvida e apresentada em Fujaco) as vozes foram recortadas, separadas do discurso e da narrativa, restando apenas o que se identifica como sons guturais, interjeições, respiros, pausas e entoações. O que é dito não se liberta do que é a vontade de contar, descrever ou apenas dizer. Retirando todos estes princípios do discurso, fica-se apenas com o que está lá mas não informa. Alguns destes sons podem

¹⁰ Associação Cultural fundada em 2004, sediada em Nodar, S.P do Sul, que promove a exploração e a pesquisa nos domínios da arte sonora / visual experimental, ligando-as ao meio social.



ser determinados pelos diferentes discursos, tempos ou pessoas. O sotaque, a identidade e a intenção podem ser replicados, mas há que considerar o contexto, o tempo, o local e a altura em que a palavra é dita. Ao retirar o signo, sobram sonoridades que partem e são voz mas que isoladas não dizem, ilustram ou contam nada. Sons que principiam, são elementos da voz e da palavra mas que se tornam metafísicos.

Os sons recortados e isolados do discurso e da pessoa que os diz, posteriormente alterados e compostos, podem ser implantados num suporte que é o espaço, separando-se da imagem de um corpo físico e aproximando-se de um corpo etéreo sonoro. O espaço é necessário para a propagação da matéria sonora. Neste espaço (área que nos rodeia), o alargamento e a profundidade da colocação dos sons alterados mudam o sentido e a analogia imediata que se faz com uma voz saída de uma pessoa, de uma boca, do movimento do lábios em correlação com o corpo.

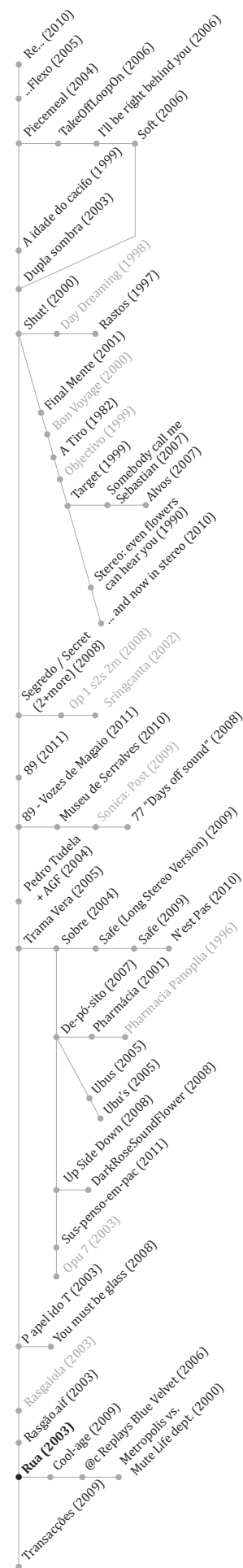
Na apresentação/performance, com o intuito de amplificar a fruição pretendida, o público sentou-se no centro de uma sala em penumbra, para atenuar os estímulos visuais, e foi envolvido pelo som disposto nos quatro cantos do espaço.

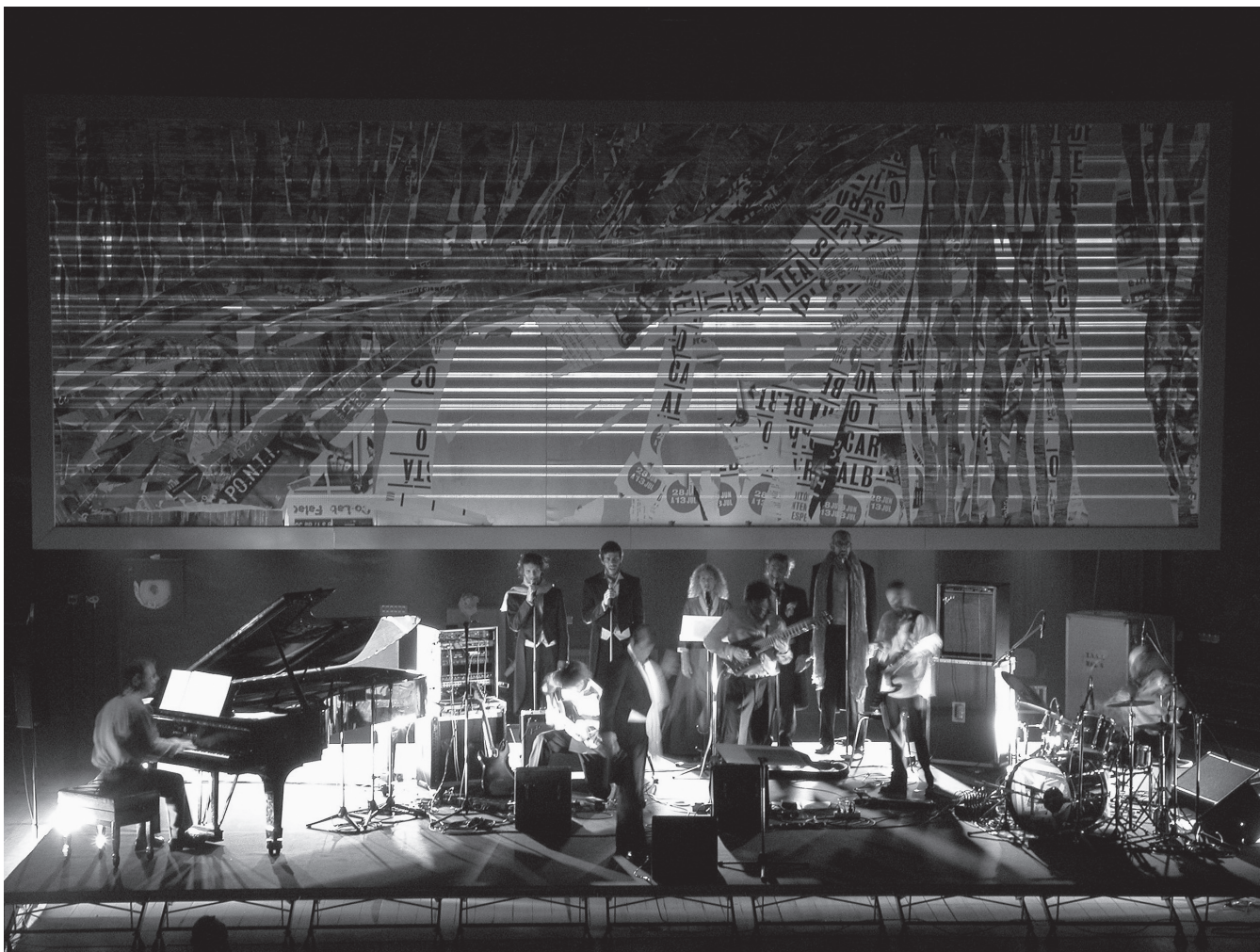
“89” resultou, portanto, numa peça exclusivamente sonora, em quadrofonia, implantada e difundida num espaço escurecido que circundou o auditório que escutava.



Cenografia para a peça musical com encenação de Ricardo Pais
Espetáculo da reabertura do Teatro Carlos Alberto, Porto

A escala do elemento impunha-se como objeto, mas era igualmente uma área, superfície e/ou espaço. Nesta superfície plana colocaram-se cartazes que faziam parte da história da sala de espetáculo TeCa. A composição recuperou e embebeu, para dentro de cena, o elemento que normalmente divide o palco da plateia; a cortina. Com uma postura de apropriação (dos cartazes) e de realidades que





se prendem com o teatro (publicidade a peças anteriores e cortina), fez-se uma colagem que remetia para a ideia de abertura, moldando um grande movimento compositivo de revestimento texturado que se desenhava como um véu ou cortina.

Este elemento (quadro), assumidamente intervencionado como trabalho plástico, aproximava-se dessa sugestão ao não anular ideias declaradas de pintura, colagem, apropriação e objeto escultórico e com a adição de outros elementos relacionados com o desenho.

Assentes na duração da cena e do espetáculo (em tempo real), acrescentaram-se ações que se aproximaram a gestos performativos. Isto é, durante o espetáculo foi projetado na totalidade da área do *outdoor* um desenho que se desenrolava, crescia e se fundia com a superfície composta fazendo, desta maneira, novas formas que se moviam e se ajustavam à performance, apoiado na musicalidade e nas palavras ditas através do formato canção.

A colagem nunca abandonou a intenção inicial de instalação cénica quando se mutava em grande janela, quer pelo trabalho de projeção vídeo, quer pelo desenho de luz.

Foi esta a primeira constatação, na prática do trabalho cenográfico, de que todos os elementos presentes num espetáculo de teatro alcançam uma significativa importância na percepção. A luz abre e fecha o espaço, aumenta e reduz os volumes, revela ou oculta as matérias. O modo de estar na criação cenográfica não se afastou da forma de desenvolver ou pensar a plasticidade dos elementos. Em teatro é usual simular objetos empregando outros materiais. Por exemplo, utilizar plásticos ou resinas como substituto de pedra, para tecnicamente dar lugar à leveza, tomando assim o lugar do peso real.

Mas a aproximação visual à credibilidade com a substituição pelo seu simulacro pode, por vezes, penalizar a ação, a atmosfera ou o som. Foi o que pode ser aferido, neste trabalho cenográfico, e afirmado como artista plástico, ao construir com a verdade das matérias.



Figurantes

Figurantes (2006)

Cenografia para a peça de Jacinto Lucas Pires,
encenação de Ricardo Pais

Estreia em Janeiro de 2006 no Teatro Nacional São João, Porto

• Mercador de Venéza (2008)
• Maldoror (2007)
• Teatro Escasso (2006)
• **Figurantes (2006)**

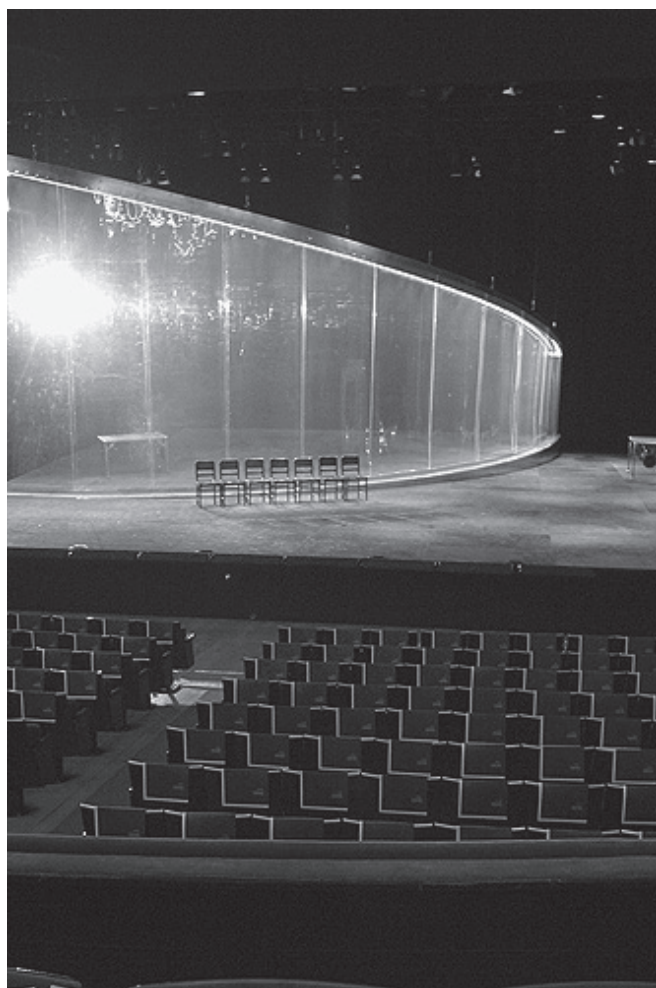
Em televisão, cinema ou em teatro, a figuração associa-se a pessoas que participam no enredo com um papel pouco importante e geralmente sem falas, como pano de fundo, próximo de um adereço. Imagine-se um espaço, incerto, povoado de pessoas que se sentem na pele de personagens com estas características; não sabem porque estão ali, com que fim ou mesmo que espaço é aquele; como se de repente aquele grupo de pessoas acordasse num sítio estranho, idêntico aos criados por David Lynch em Twin Peaks¹.

Encomendado a Jacinto Lucas Pires, “Figurantes” foi sendo reescrito no processo de preparação de espetáculo e decifrado na sala de ensaios; um texto que foi alargando na forma e no conteúdo a par do processo de encenação. O trabalho de todos os envolvidos foi, aliás, crescendo até à sua conclusão no dia da estreia. Na primeira reunião, com todos os criativos e o elenco presentes, apenas existia um esboço do que viria a ser o texto final, um pretexto com uma narrativa que indiciava e que veio a despoletar todo o processo de trabalho.

Os personagens foram pensados para um elenco predeterminado, como tal, o modo de fazer e de representar de cada ator teve influência no que acabou por ser cada um dos figurantes na peça. Todos eram figurantes, toda a situação montada e desenvolvida em cena tinha essa simbologia.

Em Figurantes, o nível de abstracção/indizível é de tal forma evidente que se torna necessário confiar nas personagens. Mesmo que estas aparentem um

1 Série televisiva criada por David Lynch e Mark Frost apresentada entre Abril de 1990 e Junho de 1991.



alheamento da realidade e pouco mais saibam que o espectador. Mesmo que o discurso pareça um forçado representar do quotidiano.²

O espaço, onde toda a cena se passava, indiciava que era um lugar incerto, tanto para as personagens como para quem via o espetáculo, mas, no decorrer da construção da peça, surgiu um novo dado que seria revelado a todos apenas no final: o local era o estúdio sete.

Num lugar indeterminado, sete personagens tentam vencer o medo do escuro e encontrar-se com a violência escrutinadora de uma artificiosa máquina de luz. Dois velhos atores irrompem absurdamente por ali, carregados da memória da representação, ajudando, com o seu ar pré-mortuário, à catarse das culpas e violentas fantasias de toda aquela gente comum. Emerge, de entre todos, um intermediário que os ajuda a vencer o tempo, construindo uma história que começa nele próprio, e é o fim dessa história que nos revela onde estão, onde estamos.³

Este lugar, que na estrutura da peça não podia ser explícito, foi criado como um espaço com sinais de história e de tempo, um local com conteúdo e materiais usados, um sítio obscuro que constantemente era estudado e observado pelas dúvidas das personagens e pela leitura exploradora do espectador.

A grafia do algarismo sete foi, então, importante no que viria a ser a configuração, divisão e distribuição do espaço cénico. Não podendo ser declarado de que se tratava de um hipotético estúdio sete desativado, incluiu-se o caratere 7 como elemento que se expandia no desenho da planta da cenografia. Com o processo de rebatimento, fazendo coincidir a linha do topo do número com o arco pros-cénio⁴, conseguiu-se uma divisão que permitia definir dois espaços e alcançar profundidade.

O plano imaginário que divide a cena da plateia foi integrado no desenho do espaço. Essa transparência imaginada foi prolongada para a divisória (dentro do

² COSTA, Tiago Bartolomeu - Do outro lado do espelho. O Melhor Anjo. [em linha]. 2005. [2003 - 2008] [Consult.2011-09-06]. Disponível em [www: < http://omelhoranjo.blogspot.com/>](http://omelhoranjo.blogspot.com/)

³ *ibidem*

⁴ boca de cena de um palco



palco) pelo corpo do 7 com uma membrana plástica que, quando necessário, permitia converter o plano divisor em parede opaca e/ou refletora. Este corpo foi resolvido numa longa calha de metal suspenso, em forma de caixilho iluminado, que sustentava grandes folhas de plástico muito espesso que desenhava, em conjunto, uma imensa calote implantada no palco. Este elemento tanto se impunha como uma superfície marcada, como se diluía no espaço numa linha luminosa flutuante.

A permanente incógnita, que resultava da dúvida constante conferida pelo processo de construção do texto dramático, influenciou a escolha dos materiais na construção do cenário. Opostos como transparências e opacidades, grande e pequeno, requintado e tosco ou limpo e sujo, estavam em conformidade com a constante interrogação. Para exemplificar, o chão do palco foi revestido com um improvável veludo vermelho, previamente *maltratado* para acrescentar sinais que desviavam da leitura concreta do material. O resultado vivia de uma intensidade cromática que, ora se recortava numa área com algum esmero, ora se podia relacionar com uma arena de um brutal subterrâneo.

As personagens iam colecionando e apropriando dados para construírem uma história comum, composta por aquilo que sabiam e reconheciam no outro, como seguimento da sua própria história.



O Saque

O Saque (2006)

Cenografia para a peça de Joe Orton,
encenação de Ricardo Pais

Estreia em Novembro de 2006 no Teatro Nacional São João,
Porto

• O Avarento (2009)
• O Saque (2010)

O dramaturgo Joe Orton acabou o primeiro esboço da peça “Loot” em Outubro de 1964 e, em Fevereiro de 1965, fez a sua primeira apresentação pública em Cambridge. O humor negro do autor da peça foi traduzido por Luísa Costa Gomes e encenado por Ricardo Pais, para estreiar em Novembro de 2006 no Teatro Nacional São João, sob o título “O Saque”.

Nesta peça o universo irreverente de Joe Orton resume-se na história rocambolesca de dois amigos que assaltam um banco e escondem o dinheiro num caixão, onde repousa o corpo da mãe de um deles. A partir daí, desenrola-se uma aventura marcada pelo absurdo, protagonizada pelos dois jovens amantes, que põe em causa os bons costumes e a moral estabelecida.

O encenador revelou que gostaria de desenvolver a trama num ambiente de um estúdio de televisão, pelo que se fizeram várias visitas técnicas, entre as quais ao velho estúdio da Tobis¹ em Lisboa.

A par do vazio do grande estúdio de produção, foi uma velha fotografia de uma das primeiras produções do laboratório cinematográfico que motivou e despoleitou os primeiros desenhos para a cenografia de “O Saque”.

Apesar de não ser rigorosamente igual à de um palco de teatro, a área completamente vazia do estúdio, onde se perdia um andaime com rodas, mostrou um espaço cuja identidade, equivalente, se reduz a um suporte passível de se alterar por completo, consoante as necessidades das produções que lá se implantam.

Esse vazio permitiu sentir o peso da área, encarando-a como objeto, e o recorte

1 A Tobis Portuguesa criada em 1932 foi uma das primeiras empresas produtoras de cinema em Portugal. PORTUGUESA. Tobis. Tobis [em linha]. Lisboa. [Consult.2011-09-04]. Disponível em [www: http://www.tobis.pt](http://www.tobis.pt).



das linhas do andaime móvel. Como objeto dentro do objeto ou uma estrutura que se perde no peso de outra estrutura (caixa/área do estúdio).

Por outro lado, a velha fotografia do local registava a quantidade de elementos que se espalham e montam no espaço para as produções cinematográficas e/ou televisivas. Material técnico que normalmente não se vê no produto final (filme e/ou programa de televisão), mas que tem o protagonismo necessário para o fazer nascer, ou seja, tudo o que fica para lá do enquadramento e por detrás das câmaras.

Na peça adaptada, a trama acontece basicamente dentro de um quarto, deste modo, a área de cena está definida como suporte: um espaço que vazio é apenas um quarto. Se não nos prendermos às características da decoração referentes a época, gosto ou cultura, é possível dizer que, genericamente, um quarto inclui uma cama, uma mesinha de cabeceira, um guarda roupa, um candeeiro e possivelmente uma cadeira. Foi esta a ideia de quarto envolvida num palco provido de todo o equipamento associado à produção e que normalmente se tende a ocultar: dos projetores de luz aos *truss*², das varas de luz às varas cénicas³. Desta maneira o local da cena, quarto, ficou assumidamente incluso no palco.

Ajustando e desenvolvendo a vontade do encenador, a estas opções juntaram-se outras que referenciavam e salientavam as produções televisivas ou cinematográficas: o assunto do enquadramento e do plano fixo.

O plano fixo, em teatro de palco, é uma realidade pois tudo se passa dentro de uma caixa e a plateia assiste do lugar que lhe foi destinado. Apesar de existir a profundidade na movimentação das personagens, tudo se planifica em imagens que se extraem e recortam no olhar mais aberto de quem observa. Quanto ao enquadramento, com a ajuda da bambolina régia⁴, a boca de cena está preparada para se alterar no que respeita à configuração. Se a bambolina régia baixar, obtém-se um caixilho mais expandido com proporções idênticas às obtidas pelas velhas lentes da série *CinemaScope*⁵ para filmar em formato *Widescreen*⁶.

Este enquadramento permitiu incluir, dentro de um plano corrido, uma área

2 Uma estrutura/suporte, normalmente em alumínio, para projetores de luz.

3 Barras de metal ou madeira que ficam suspensas da teia por cordas ou cabos manobráveis, utilizadas para suportar equipamentos de luz e elementos cenográficos e que possibilitam regular a altura.

4 Peça em tecido que fica suspensa sobre a frente do palco imediatamente atrás do arco do proscénio, que regula a altura da boca de cena.

5 Tecnologia de filmagem e projecção que utiliza lentes anamórficas, criada em 1953.

6 Formato ou enquadramento de imagem expandida que acentua a medida da largura em relação à da altura.

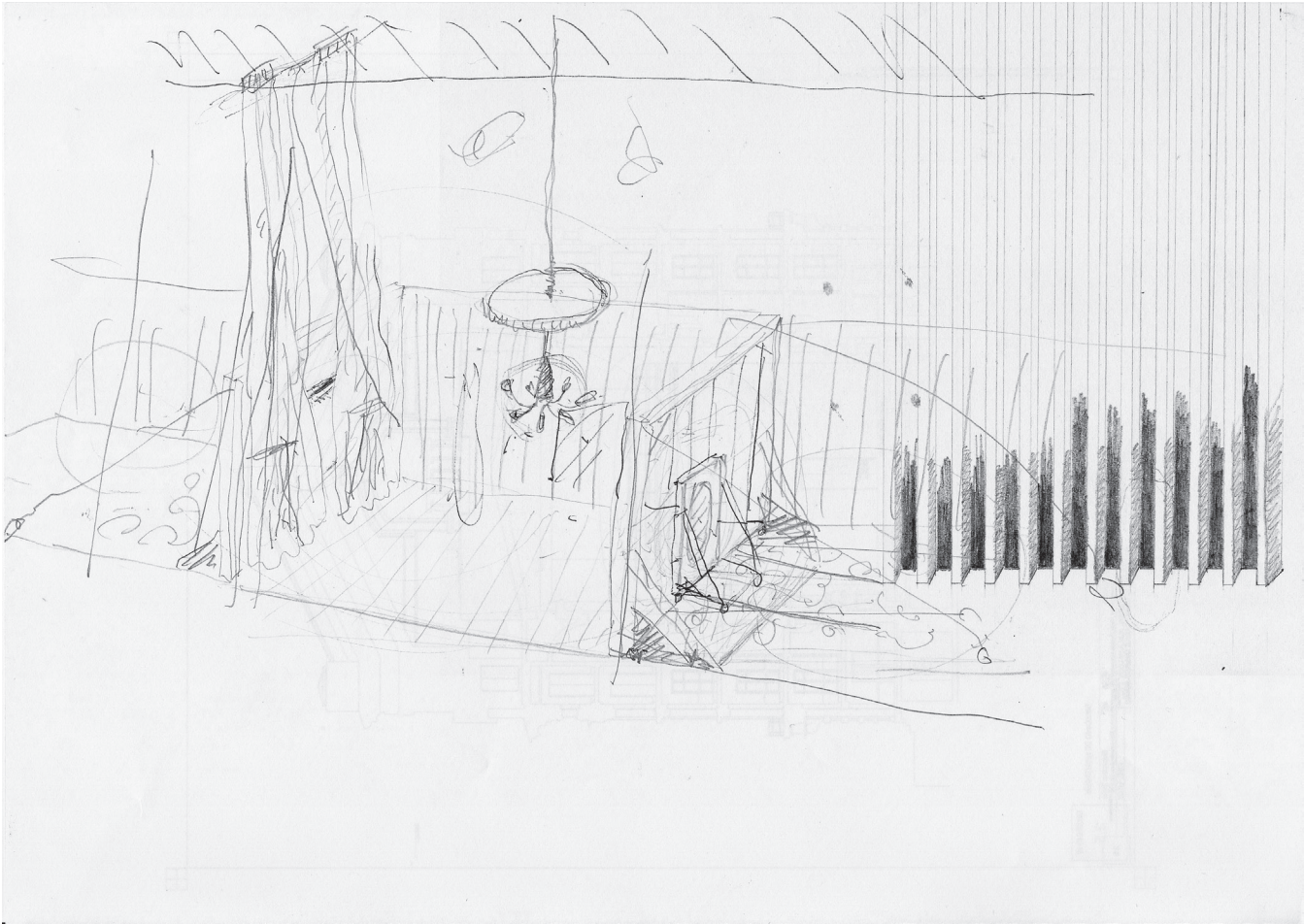


afeta ao quarto que tanto se expandia como se condensava, consoante as necessidade e o dramatismo das cenas da peça.

Para acentuar a horizontalidade dos movimentos e permitir uma clara extensão capaz de incluir tanto a zona do quarto como o espaço para as componentes ligados à técnica teatral, foi construída uma longa parede paralela à boca de cena e implicitamente à plateia. A superfície deste plano era composta por uma larga quantidade de linhas/barras de madeira, dispostas na vertical, em sequência, que criava um mutante ritmo visual; um longo retângulo coberto de linhas verticais iguais com capacidade de mostrar uma variação e transformação, consoante lhe era projetada a luz de cena. O princípio da construção foi baseado nas imagens dos postais que, com o diferente posicionamento ou ângulo de observação, nos oferecem duas ou mais perspectivas ou mesmo a ideia de movimento. As ripas de madeira dispunham-se lado a lado, equidistantes no espaço entre linhas e na medida da espessura de cada barra, com a face da frente pintada com um branco fluorescente e as faces laterais com dois cinzentos de diferentes densidades.

Este ritmo, feito e provocado pela repetição das linhas, era interrompido pelo recorte de duas portas que delimitavam a zona do quarto, por um guarda roupa, importante na trama da peça, e por uma forma oval que, ora funcionava como janela, ora funcionava como espelho de parede. Estes elementos, embutidos no plano, permitiam regular a marcada movimentação perpendicular à parede e explorar tanto as saídas de cena como evocar um exterior apoiado pelos bastidores. Esta questão foi trabalhada também no chão do palco. A área de representação situava-se entre a parede e a boca de cena, ora toda esta área estava revestida por uma alcatifa com um minucioso padrão de flores de cor predominantemente azulada que, mantendo o desenho, mudava para o preto e branco na zona delimitada pelas portas. Deste modo, o espaço reservado ao quarto declarava-se subtilmente através da anulação cromática.

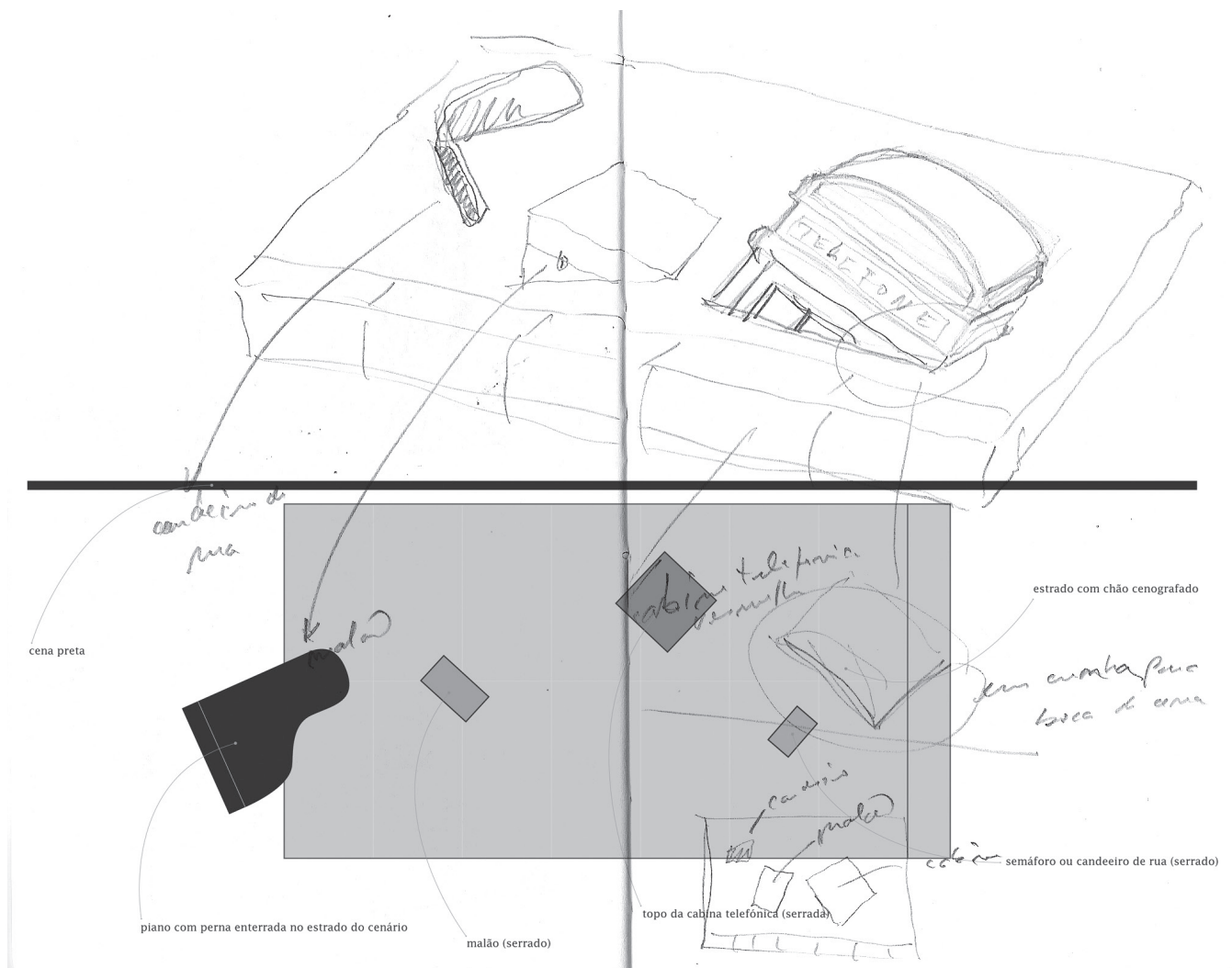
A encenação apoiava-se numa constante movimentação que imprimia um ritmo que se projetava nos adereços cenográficos. Devido à constante mobilidade, os adereços de cena do quarto tinham que estar preparados para acompanhar a velocidade das personagens e, quando necessário, diluírem-se no espaço. Para resolver esta questão, os volumes (cama e cadeiras) eram munidos de pequenas



rodas e foram nivelados cromaticamente com a cor branca; exceto um caixão que, mesmo sendo objeto, na peça declarava-se como personagem. Com a anulação cromática, as personagens obtinham recorte e destaque.

O trabalho de luz, sobre a cenografia produzida desta forma, permitia não só alterar o espaço, tornando-o mais exíguo, mais denso e dramático, mas também explorar uma área ampla e longa. Em qualquer trabalho cenográfico há uma estreita relação entre todos os criadores do espetáculo, mas terá sido nesta peça que o diálogo entre cenógrafo e desenhador de luz se fez precocemente de um modo constante pois, de parte a parte, surgiam sugestões e soluções para explorar e prolongar o resultado dos efeitos. Na prática, quando o cenógrafo resolve nivelar os volumes em cena com a cor branca oferece o cromatismo ao criador das luzes, assim como, quando opta por incluir tinta que reage à luz negra convoca a utilização da mesma. Não se trata de sobrepor zonas de ação afetas a cada um dos criadores, dir-se-ia que as escolhas das matérias de e para a construção funcionam ao nível da compreensão e diálogo.

Tudo surge do estímulo que é um texto, distribui-se e desenvolve-se com os vários criadores para, finalmente, regressar a um só objeto feito da soma de todas as conceções: a peça.



Embarques

Embarques (2008)

Cenografia para a peça de Conor McPherson, encenação de Emília Silvestre

Estreia em Novembro de 2008

no Teatro do Campo Alegre - Café Teatro, Porto

“Embarques” é uma peça de teatro adaptada do original “Port Authority”, de 2001, do dramaturgo irlandês Conor McPherson. Esta peça relata três momentos, de três homens, em três fases da vida; na velocidade da juventude, na decisão da maturidade da etapa adulta e na fase avançada e concludente da velhice.

Os homens encontram-se num lugar de revelação e não tecem nenhum tipo de diálogo. Na realidade, a peça desenvolve-se numa estrutura de monólogos das três personagens. Conforme vão evoluindo e intercalando as declarações de cada uma, o espetador vai construindo a história pessoal dos homens que a contam. Mas a narrativa, somatório dos três solilóquios, também se faz de um modo conjunto, ou seja, é possível concluir de que os monólogos representam três fases da vida do mesmo homem.

Este lugar cenográfico, comum a todos, que é o espaço onde se vão expondo, foi imaginado suportando três premissas. Em primeiro lugar, que fosse uma manifesta zona de passagem e, considere-se esta passagem, como espaço de transição, espaço de comunicação e de mudança, como o título da peça destaca. Em segundo lugar, que a ocupação do espaço fosse partilhada pelas três personagens, sem que se associasse ou identificasse a zona *a* ou *b* com nenhum dos homens em particular. Por último, que incluísse três objetos que compreendessem, também, a ideia de que não pertenciam a nenhum deles e sugerissem ligações à comunicação, à passagem, ao tempo e ao movimento.

Para tal, foi construído no palco um cais de embarque, similar a um bloco em betão, onde três elementos se mostravam na ambígua posição de estarem a emergir ou a submergir, estabelecendo um paralelo com a posição em que se



encontravam as personagens, como se viria a constatar ao longo dos três monólogos. Estes objetos, uma cabine telefónica, uma mala e um semáforo, que apareciam na superfície do cais/bloco, eram fixos e estavam colocados de modo a poderem ser usados como pontos de circulação, posicionamento e amparo, tanto das cenas como dos personagens.

Todos eles carregam as variáveis invocadas para agregar ao cenário. Uma cabine telefónica associa-se à comunicação e é um entreposto de tantas e diferentes histórias, um espaço que acomoda o que está presente e recebe o que está distante, um sítio que é fechado mas que se abre, que resguarda uma intimidade mas que a atira para um outro lugar, uma extensão que é de todos e que não é de ninguém. Uma mala que, para lá das relações formais ligadas ao design ou à marca, é um objeto com uma identidade e que retém a ideia de caixa que transporta, que leva, que guarda, que se enche e esvazia de momentos com tempo e história e que transita. Um semáforo que organiza o trânsito, que se liga ao tempo e à mobilidade e em que os três signos luminosos acionam condutas que se podiam relacionar com as etapas de vida em que se encontravam os três homens.

Este espaço metafísico, alcançado com pedaços de coisas que detinham uma posição de impotente operacionalidade, revelava-se pelo modo como se aproximava do texto desvendado pelas personagens. Tal como os três homens, os objetos surgiam e desapareciam no espaço do embarque narrativo, conduzidos pelo desenho de luz.



Transações

Transações (2009)

Cenografia para a peça de David Williamson,
encenação de João Reis

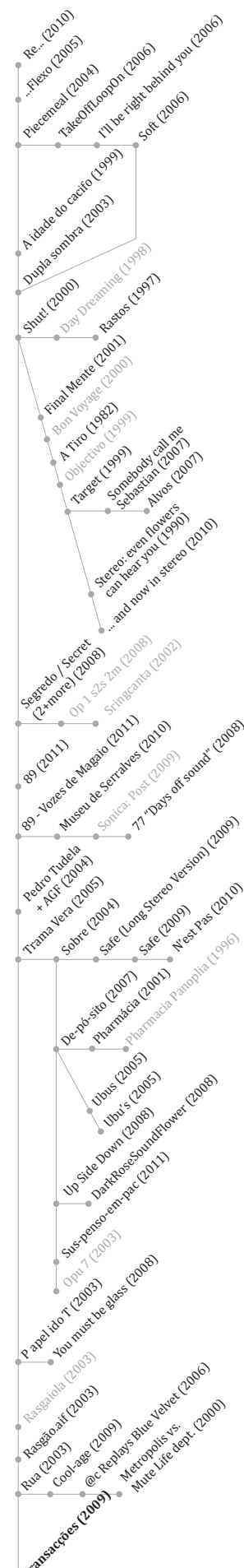
Estreia em Março de 2009 no Teatro Maria Matos, Lisboa

“Transações”, uma peça adaptada de “Up for Grabs” de David Williamson, era iniciada com um telefonema de uma mulher que anunciava, para o outro lado da linha, que tinha à venda um quadro de Jackson Pollock e que a transação poderia resolver todos os seus problemas.

O enredo reunia dois assuntos centrais que se prendiam com questões financeiras e com as relações humanas. A esfera de personagens são um casal, em que a mulher é a *dealer* que tem o *Pollock* à venda, os potenciais compradores e o próprio quadro. Por vezes, nos enredos e encenações, há objetos e personagens que podem não aparecer fisicamente em cena, mas detêm em si e na peça uma importância que em muito excede o simples espaço de adereço ou figuração. Dir-se-ia que, em algumas peças de teatro, há objetos que vestem o papel de personagem.

Na encenação deste “Transações,” as mudanças de cena e os enganos entre as personagens faziam-se de encontros e desencontros, com uma constante e frenética troca de telefonemas. Estes dois elementos, as mudanças de cenas e os telefonemas, foram determinantes no desenho do espaço onde tudo acontecia. Em teatro a mudança de cena pode ser feita com estratégias de encenação ou com uma mudança efetiva dos efeitos cenográficos. Nesta cenografia a opção foi um espaço definido como um módulo mutante, combinado com pequenos espaços, ou nichos, onde surgiam os atores, explorando a individualidade de cada personagem.

O módulo central transmutava-se para referenciar os locais onde se situavam as cenas, para dar pistas sobre as personagens ou no próprio quadro de Pollock. Explicando, tanto funcionava como uma grande janela com uma vista que revelava





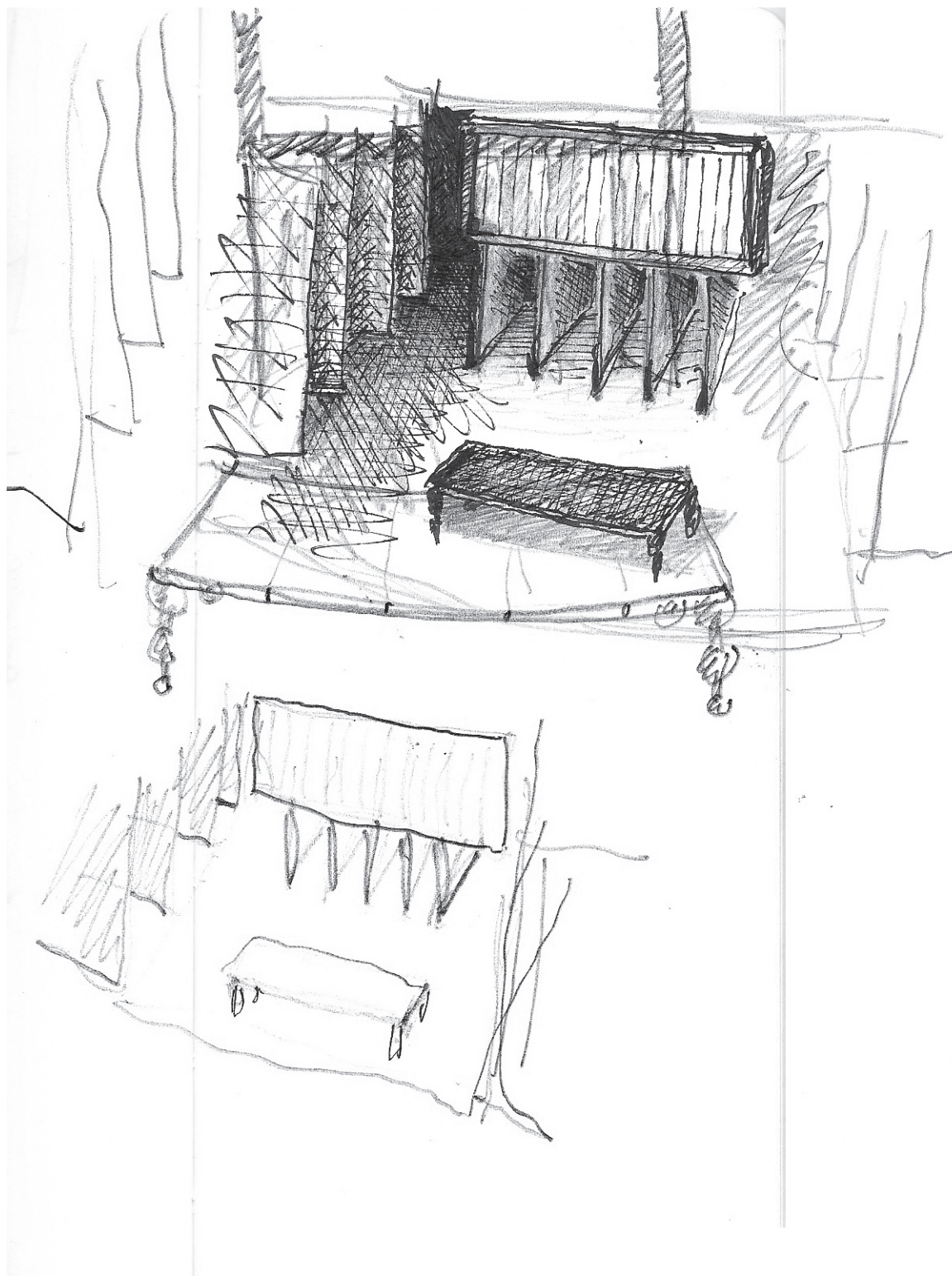
o local onde a peça se situava, Nova Iorque, e que referenciava o apartamento da *dealer*; como exibia dois *néones* que anunciavam um quarto de hotel, ou então mostrava uma estante com livros de arte que se associava à casa de um colecionador.

Também se transformava num plano onde se projetavam elementos que se ajustavam às personagens e às cenas, com imagens próximas das emoções que definiam a personagem, ou simplesmente se metamorfoseava no grande quadro do *Pollock*. Tecnicamente, este objeto que se alterava, inspirado num painel publicitário (*outdoor*), tinha a superfície composta por lâminas, assentes em prismas triangulares que rodavam através de um mecanismo, e possibilitava três planos distintos.

Este elemento impunha-se e modificava o espaço de representação com a mutação do plano na sua superfície, sem se apoiar na mudança de adereços tridimensionais, convertendo o espaço cénico em sala, em galeria de arte ou em quarto de hotel. Mas também o peso emocional, em sintonia com cada uma das personagens, era projetado nesse *ecrã*.

As três superfícies mutantes do *outdoor* continham, uma, a imagem impressa de uma interpretação digital de um quadro de Pollock, outra, uma vista picada de Nova Iorque, também esta modificada digitalmente em desenho de contorno, e a terceira, um plano liso e sem imagem, que funcionava como ecrã de projeção ou refletor de luz.

Todas as áreas, em qualquer dos três planos, recebiam projeções de imagens ou cores de acordo com a evolução da narrativa da peça. Quando surgia a superfície com a imagem em *outline* da cidade, era sobreposta uma projeção em vídeo com uma suave evolução de valores que acrescentavam e acentuavam o dramatismo, transformando o desenho em imagem fotográfica. Nas cenas em que o plano liso se formava, projetavam-se imagens mais rápidas que editavam os instantâneos particulares, associados às personagens. Sobre o *quadro de Pollock*, que se protagonizava diversas vezes ao longo da peça, projetavam-se imagens pré produzidas, feitas a partir de fotografias de *outdoors* com a textura de cartazes rasgados, que se somavam à textura da imagem impressa. No decurso da peça, estas sobreposições na superfície do painel iam ocorrendo de forma subtil, para que a transformação no enredo não se apoiasse apenas no indício do exercício da



alteração do quadro, mas, também, na velocidade do decorrer das cenas que exploravam a degradação das relações emocionais e financeiras das personagens, pensada para a encenação.

Para além do painel suspenso, que citava o painel desenhado para o espetáculo “Rua! Cenas de Música para Teatro”, no fundo do palco destacavam-se e transformavam-se com o desenho de luz quatro áreas, em cunha, que serviam de entrada e saída ou posicionamento dos atores em nichos de isolamento e recorte. Estes espaços, dentro da área do palco, tanto se declaravam como continuação do desenho e apoio do grande módulo/painel, como sugeriam corredores com um fundo indeterminado. Eram, pois, espaços dentro do espaço maior que é o palco.

Em frente ao painel e a meio do palco, uma mesa com um tampo retroiluminado adaptava-se às situações e aos campos orientados pela peça e a sua encenação.

A cenografia de “Transações” não negava o espaço representativo, pelo contrário, enaltecia o palco como território onde se interpreta e mostrava um interior que encaminhava para diversos lugares conduzidos pelo guião, mas com a maleabilidade suficiente para que absorvesse a narrativa montada pelas personagens. Um palco que se mostrava estático nos volumes distribuídos no espaço mas que constantemente alterava a sua aparência. Deste modo, a energia das personagens era reforçada com a variação das superfícies dos volumes, como uma pintura que se desenvolvesse ao longo do tempo em que decorria a peça. Afinal tudo girava à volta de uma pintura que também revela o processo de produção na sua imagem final.



O Avarento

O Avarento (2009)

Cenografia para a peça de Molière,
encenação de Rogério de Carvalho

Estreia em Novembro de 2009 no Teatro Nacional

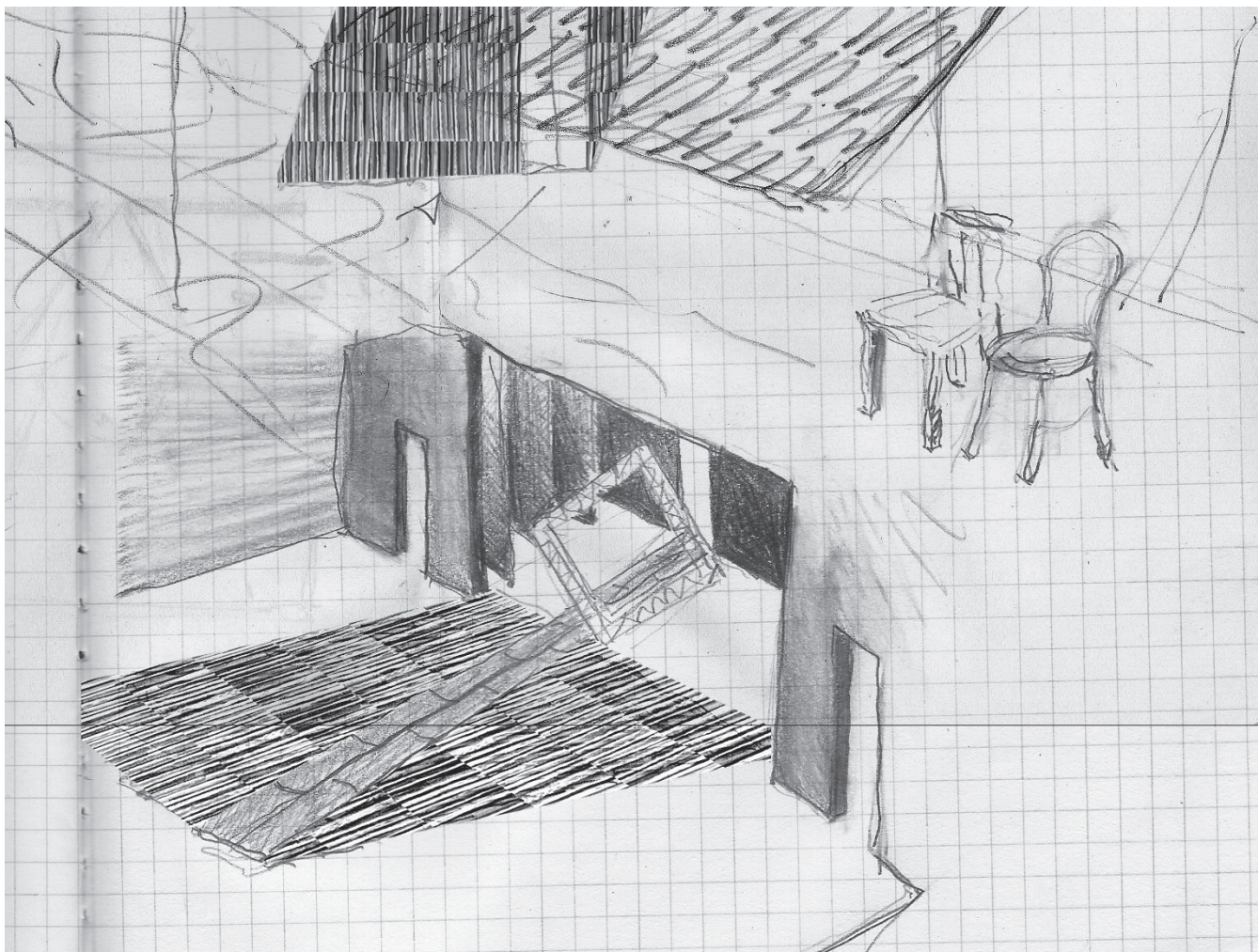
Carlos Alberto, Porto

• O Avarento (2009)
• O Sábio (2010)

Em teatro há certezas incontornáveis tais como o trabalho em parceria, um texto como ponto de partida, o espaço e o tempo, apenas para nomear algumas de importância absoluta. Há também a grande e apetecível dúvida que é a criação para o fazer existir. As abordagens podem ser múltiplas, assim como as opções criativas ou o rumo traçado pelo impulso do momento. As peças de teatro, como obras de parceria, giram à volta de um trocar e fundir de ideias ao longo da sua construção. A mesa de leitura, a sala de ensaios, o atelier, a oficina e finalmente a sala ou o sítio do espetáculo, são lugares vividos por todos os criadores em tempos distintos, mas idealmente de um cruzamento absoluto e sem inquilinos afetos ou exclusivos a qualquer um deles.

Investigar “O Avarento” de Molière como um clássico, que com o tempo amontoou um impressionante número de soluções de encenação, sem entender a necessidade do grande e fundamental espaço para os atores, pode ser uma lacuna. Foi com este ónus e auto imposição que encarei a encenação de Rogério de Carvalho para o seu *avarento*.

Uma questão que muito cedo se desenvolveu na direção cenográfica foi a importância que a ideia de quantidade tem na peça original. O muito e o pouco, por mais engano que aconteça, são uma constante no texto da peça. Por isso, a solução cenográfica foi dar espaço ao desenho feito e orientado pelos atores, numa área composta por um enorme tapete fabricado com mantas de retalhos, que possibilitava duas leituras: uma, que se tratava de um sítio onde havia riqueza - pela quantidade -, mas que se mostrava despojado de abundância - pelo vazio; outra, de carácter visual, dada pelo quadrado do tapete, com a largura exata da



boca de cena do TeCa¹, que acentuava a sensação de profundidade através do riscado uniforme de linhas longitudinais, perpendiculares ao público, provocando um ritmo marcado pelas inúmeras linhas e cores do padrão do tapete. Um efeito visual semelhante ao que acontecia em “O Saque”, mas com intenções opostas, que explorava o alongamento da horizontalidade, expandindo o campo visual com a colocação de um riscado painel frontal em relação à plateia que planificava o espaço.

Em “O Avarento”, o cenário minimalista desenhava-se como um espaço amplo e limpo e enchia-se com a escala humana, marcada pelos atores e por objetos orientadores que eram várias cadeiras todas diferentes. As cadeiras, movidas pelos próprios atores, delineavam e estabeleciam posições ou espaços, mais ou menos fechados, consoante a necessidade imposta pelos atos da peça. Esta opção surgiu dum compromisso entre o que o encenador traçou para a peça e o que o cenógrafo arquitetou para receber tudo o que era narrado. Comutando a ideia de interior e exterior, passando para fora da boca de cena tudo que era interior, incluindo deste modo o espectador dentro da cena, e fazer da caixa de palco tudo que era exterior ou seja, o *lá fora* no original do Molière, foi algo que se envolveu e desenvolveu no objeto da área de representação, tendo em conta a ideia que o teatro é o lugar da ilusão. Para tal, foi construída, para fora do arco proscénio, uma caixa negra que recortava um plano onde tudo se passava quando estávamos dentro da casa do Arpagão (personagem principal da peça). Uma rede de tule dividia essa caixa da caixa de palco, que tanto se apresentava opaca, funcionando como uma outra parede negra que fechava a caixa preta, como se tornava transparente deixando, assim, ver o que acontecia fora de casa do avarento (dentro da caixa de palco).

A cenografia criada facultou uma arena onde todas as personagens se esgriam conduzidas pela trama da peça e sugeria uma visão sobre a vida dessas personagens que circulavam sobre uma enorme pintura/plano, sem que esta se impusesse às cenas, nem se apagasse na atmosfera demarcada pela caixa negra.

1 Teatro Nacional Carlos Alberto, sala de espetáculo onde estreou a peça “O Avarento”



Finalmente foi encontrada a mais completa base de dados acerca do trabalho do artista plástico Pedro Tudela

Final Mente

Final Mente (2001)

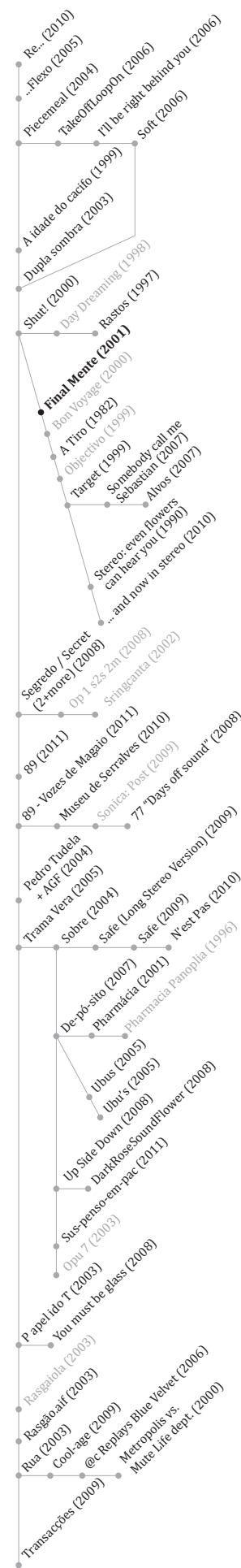
fotografia pós produzida e reproduzida nas páginas centrais do suplemento Y do jornal Público de 31 de Março de 2001. Apresentado, posteriormente, na exposição “Arte Público” em 2002 na biblioteca Museu Serralves, Porto

A imagem vista de cima de um homem deitado, caído, recortado num fundo branco plano e vazio, visivelmente atingido por um tiro na cabeça. Em formato de rodapé destaca-se a frase “Finalmente foi encontrada a mais completa base de dados acerca do trabalho do artista plástico Pedro Tudela”.

A forma como o corpo se encontra deitado desenha o número sete. Sem entrar em questões de simbologia cabalística ou outras, o sete é o dia de aniversário do artista em causa. Para além disso, se nos apresarmos à sonoridade da palavra *set* na língua inglesa, tanto se pode referir a um grupo, que na imagem o grupo ao qual se ajusta a figura é o grupo dos artistas, como pode ser usada para definir uma sessão de um DJ¹, uma performance que resulta da mistura de uma escolha pessoal de um conjunto de músicas.

“Final Mente” é um trabalho de colagem conceptual, acolhendo ideias associadas à palavra e ao som. A situação de colagem também se consuma na autocitação à performance “A Tiro”, realizada na Escola de Belas Artes do Porto, em 1982. Já na altura, o título e a própria performance consideravam as múltiplas noções relacionadas com o autor, o criador, o seu corpo e o seu trabalho e, naturalmente, os múltiplos sentidos da palavra *tiro* - tiro de projétil, tiro de arrancar, atiro de arremessar -, apenas para mencionar alguns.

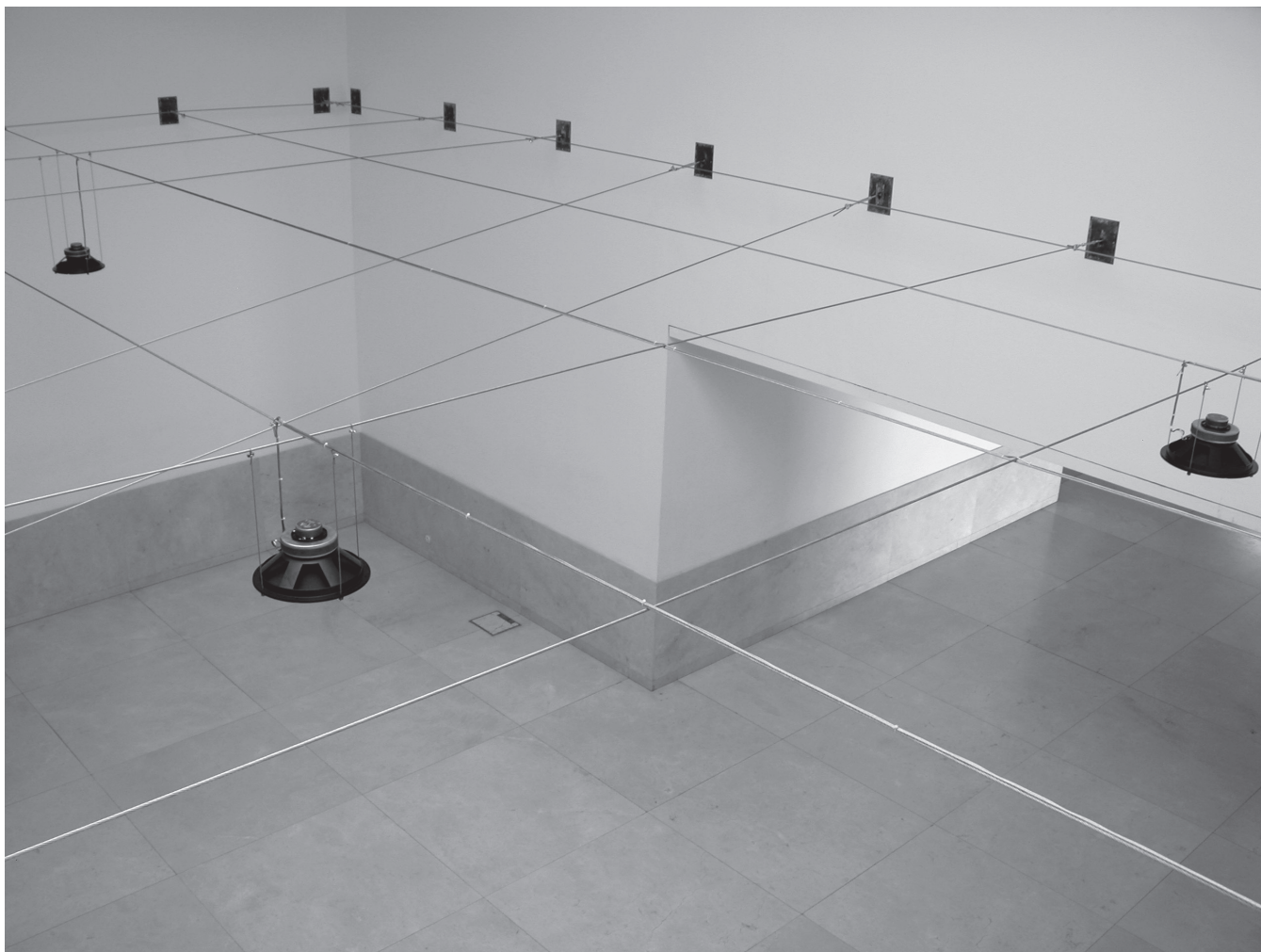
Tal como na performance de 1982, neste trabalho os sinais podem, e têm, anotações para determinadas pistas e significados. Em primeiro lugar, a questão do tiro/projétil, que uma vez mais é utilizado como algo que surge como uma imposição e que obriga a uma condição. O disparo tem um trajeto e uma mira, tem



¹ sigla do inglês disc-jockey

uma saída e uma entrada, uma partida e uma chegada, um som e um silêncio, uma ação e uma consequência, um início e um fim e tem, invariavelmente, uma imagem como resultado. A imagem, portanto, tem na sua génese as ligações e fusões destes possíveis opostos. Depois, o título “Final Mente” sugere e propõe diferentes leituras, todas elas assumidas, como conclusão, pensamento e mentira.

Na realidade, mesmo no silêncio, o artista é o responsável pelo que vai construindo. A obra não necessita de aventar a vida e o homem, mas é o homem quem a inventa, a pensa e aprova a sua realização. A grande fonte de informação acerca do trabalho de um artista plástico, mesmo que o discurso informativo seja falível, é o próprio artista que a detém.



Reunir dados em forma de revisão, pode dar azo a que se olhe para os resultados de um modo autocrítico e de corretor na mão. Se os olharmos para montar um outro modelo de leitura, então é possível desenvolver um objeto construído a partir desses resultados, que já incluem ideias, transferindo-os para uma nova realidade feita de acumulação de sinais e da contaminação aberta e propositada, tanto no momento da criação, como a que foi acontecendo ao longo do tempo.

Foi de algum modo o que sucedeu com a leitura retrospectiva da obra artística concretizada nos últimos seis anos. Naturalmente, esta revisitação não se fixou em limites temporais rígidos, dado o cruzamento de obras anteriores, pois todo o trabalho se articula, relaciona e contamina.

Na **colagem**, conceito e processo recorrente no trabalho plástico visual e sonoro, as componentes adicionadas contêm assuntos que contaminam (com ou sem consciência) o novo desígnio.

O contágio deixa marcas. Aprovar as marcas que este provoca pode ser objeto de pensamento plástico. É algo que contrai conteúdos quando acrescenta invenção à matéria criativa. O próprio ato de tocar, na sua essência, envolve a transferência. Esta **contaminação** compreende o transporte de alguma coisa que faz



parte de um princípio e que se deposita num novo estado das coisas.

Os possíveis significados da palavra, também não obrigam a um resultado, porque o contágio, a corrupção, a impureza ou poluição são substantivos que, aproveitados conscientemente, são intimados e conduzidos por quem deliberadamente os implica.

A esse uso decidido do que pode ocorrer, acrescenta-se o fator **acidente**, como consequência da ação, do mecanismo, mas também da conceção e da plasticidade que o **acaso** contém. Assim, a **apropriação** de objetos, coisas, conceitos e ideias, arrumam-se num novo objeto criativo. Nas obras “Cool-age” e “Re...” estas transferências e acasos conduzidos são parte da essência do trabalho.

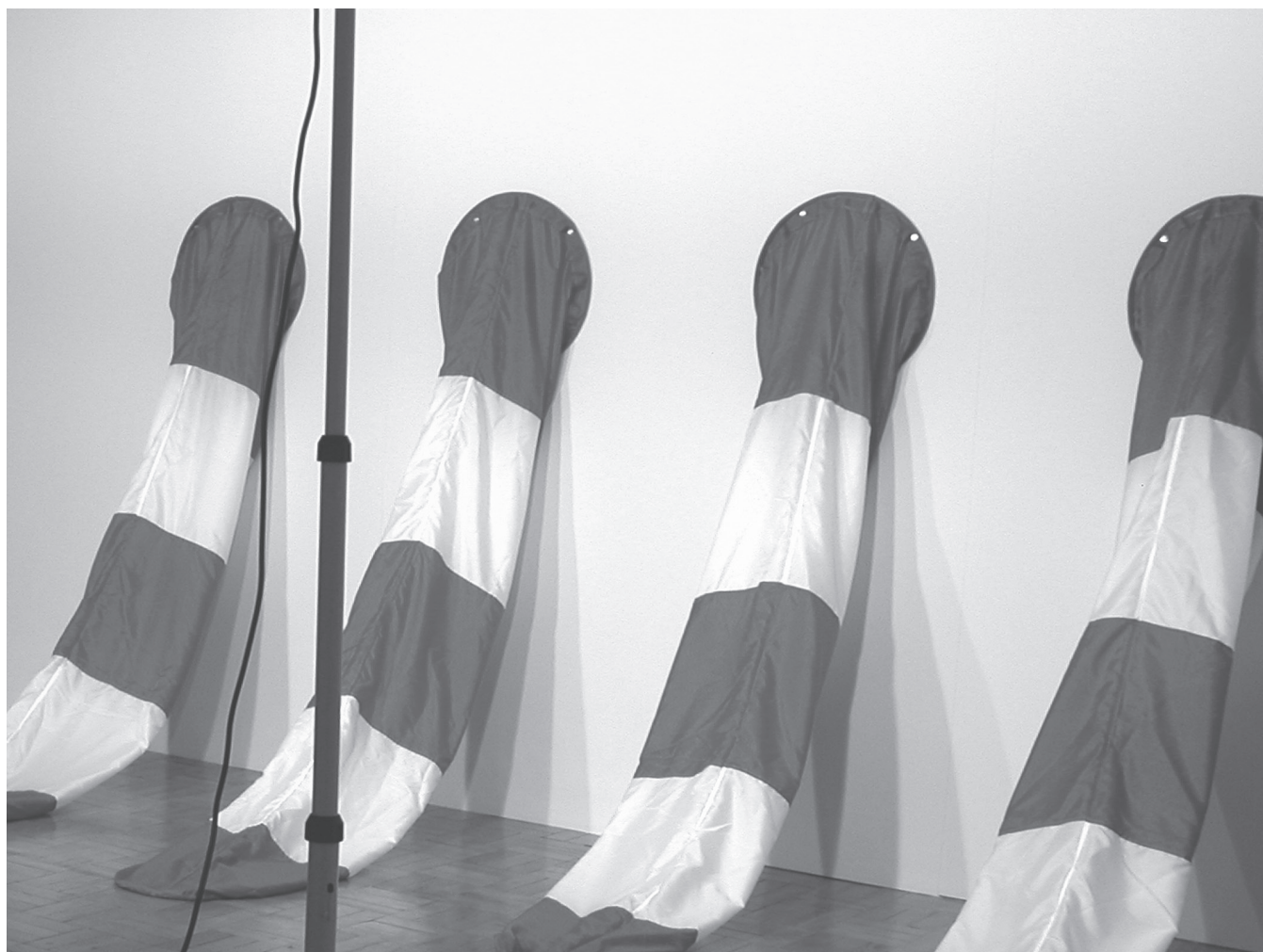
“Re...” completa “...flexo” (2005) cinco anos depois. Nada tinha ficado em suspenso ou em falta, mas a **suspensão** refletida e projetada no trabalho baseia-se nos propósitos inclusos na ideia do próprio reflexo, ou seja, na projeção em superfícies, nas matérias ou nos espaços. A ligação acontece a partir do elemento e do conceito erro, extrapolado para um espaço, uma superfície e uma matéria.

O aproveitamento do erro abre espaço para modos de agir com qualidades equiparáveis que se atestam, por exemplo, no impulso da improvisação.

No imprevisto sente-se o objeto apropriado, autoriza-se a consequência de uma tarefa funcional impulsiva, pensa-se sem ter que se legitimar uma determinada opção. Assim, o objeto constrói-se consequentemente, acoplando o que surge sem que se justifique.

Por outro lado, a justificação do que é eleito para se implantar deve ser coerente com o propósito, ou seja, não se deve ofuscar nem sobrepor ao princípio que foi base e impulso. Tal como no pensamento de colagem ou apropriação, o imprevisto concorda com o avolumar, o juntar ou o aglomerar, como componentes que assim se vão desvendando na soma. Este pensamento assimila-se, mas vai mudando devido, precisamente, ao processo magnético. Esta mudança não rejeita, por completo, todos os elementos com ideias próprias, ou seja, os objetos que contêm **memória** e pré noção.

A colagem é um campo de ação que se acomoda a qualquer área criativa, desde o básico uso de matérias e materiais, até ao mais complexo assumir de conteúdos conceptuais. Todos os sentidos são convocados, seja qual for a **matéria** envolvida;



tanto se aproveitam objetos sonoros, como os materiais normalmente associados à prática artística (tintas, madeiras, pedras, etc.), ou se contraem tantos outros que, deste modo, se declaram como assunto apropriado mais ou menos evidente.

A verdade dos elementos e das coisas tem igualmente um papel preponderante na concepção das obras. A tendência é a de respeitar o signo escolhido; nas composições, o artifício dá lugar à veracidade dos dados, como acontece em “A idade do cacifo” ou em “Quarto Sentido”, da série “Dupla Sombra”. Tanto a cor, a forma como a matéria contêm indicativos, precedentes e significados que, mesmo que aplicados a um novo facto, não os abandonam.

Os objetos abarcam informação, função, **pré conceito** e imagem. Quando usados mantendo as características inalteradas, não só transportam a sua identidade para as criações plásticas, como estas passam a englobar os seus antecedentes, que são difíceis de descartar ou ignorar. Por exemplo, um papel impresso (jornal, revista, publicidade ...) para lá da certeza ligada à matéria, envolve algo mais na sua superfície que propõe comunicação ou informação. De igual modo, uma faca, que também é um composto de matérias, abarca ideias aliadas ao corte, ao fio ou à incisão. Estas questões de apropriação e transferência enunciam-se e são exploradas em instalações como “Safe” ou “N’est Pas”.

No processo criativo toda a matéria tem uma aura que faz parte de um todo e não fica presa a um enquadramento fechado. Expande os limites da compreensão e da percepção.

Com a ideia aparece a escolha dos materiais que organizam o propósito. Este, porém, não obriga a artifícios para o aparentar. Para quê imitar o que podemos usar na sua verdade? Porquê disfarçar o espaço enquanto suporte quando este pode ser usado sem artifícios?

Por vezes há ligações de empatia entre a forma e o conteúdo, difíceis de anular ou mesmo de rejeitar, mas isso não coloca o artista perante a imposição de uma representação, dir-se-ia que fica solícito à absorção da veracidade das matérias.

No trabalho, ao aproveitar as matérias com o poder magnético de acumulação dos dados que a elas se prendem, a escolha ajusta-se à ideia, respeitando e deixando espelhar as verdades de que são feitas. É a ideia que convoca os meios para resolver os fins, sejam estes projetos pessoais ou comissariados por outros, ou



mesmo em trabalhos de parceria. O trabalho materializa a ideia, mas sem ceder à conciliação entre a verdade dos meios que lhe dão forma e o artifício para a imitar. Os ajustes, quando existem, são puramente técnicos.

Em processos de apropriação, todas as condições relacionadas com o objeto aproveitado são argumentos que não se separam do elemento e que podem ser desenvolvidos com maior ou menor interesse em os enfatizar. Nos trabalhos assentes neste aglomerado de dados, a informação composta e sujeita a uma leitura, por parte de quem observa e a recebe, implica a compreensão das relações montadas. Por mais que se conduza o significante, o significado adquire algo mais que é adicionado pelo recetor.

Em “Segredo Caixa” da série “Segredo/Secret (2+more)” ou em “89”, para lá das questões de apropriação, a palavra emerge, retalha-se e recompõe-se. A palavra inclui significados, abarca a sonoridade e implica a comunicação. Esta lógica, declarada quer nos títulos das obras e das séries, quer nas palavras escolhidas e nos sinais de pontuação que titulam as partes deste discurso, é contraída como matéria a utilizar ou a colar, podendo assim ceder uma contaminação, com duplos ou mais sentidos ou orientações comunicativas. O discurso oral também se faz de pausas, respirações, inspirações, suspensões e prolongamentos entre as palavras que compõem as frases e que são significantes. Se em “Segredo Caixa” foi retirado todo o espaço entre as locuções que ditam o discurso, em “89” é a indecisão no ataque da frase, a respiração e suspensão que assomam na matéria da composição.

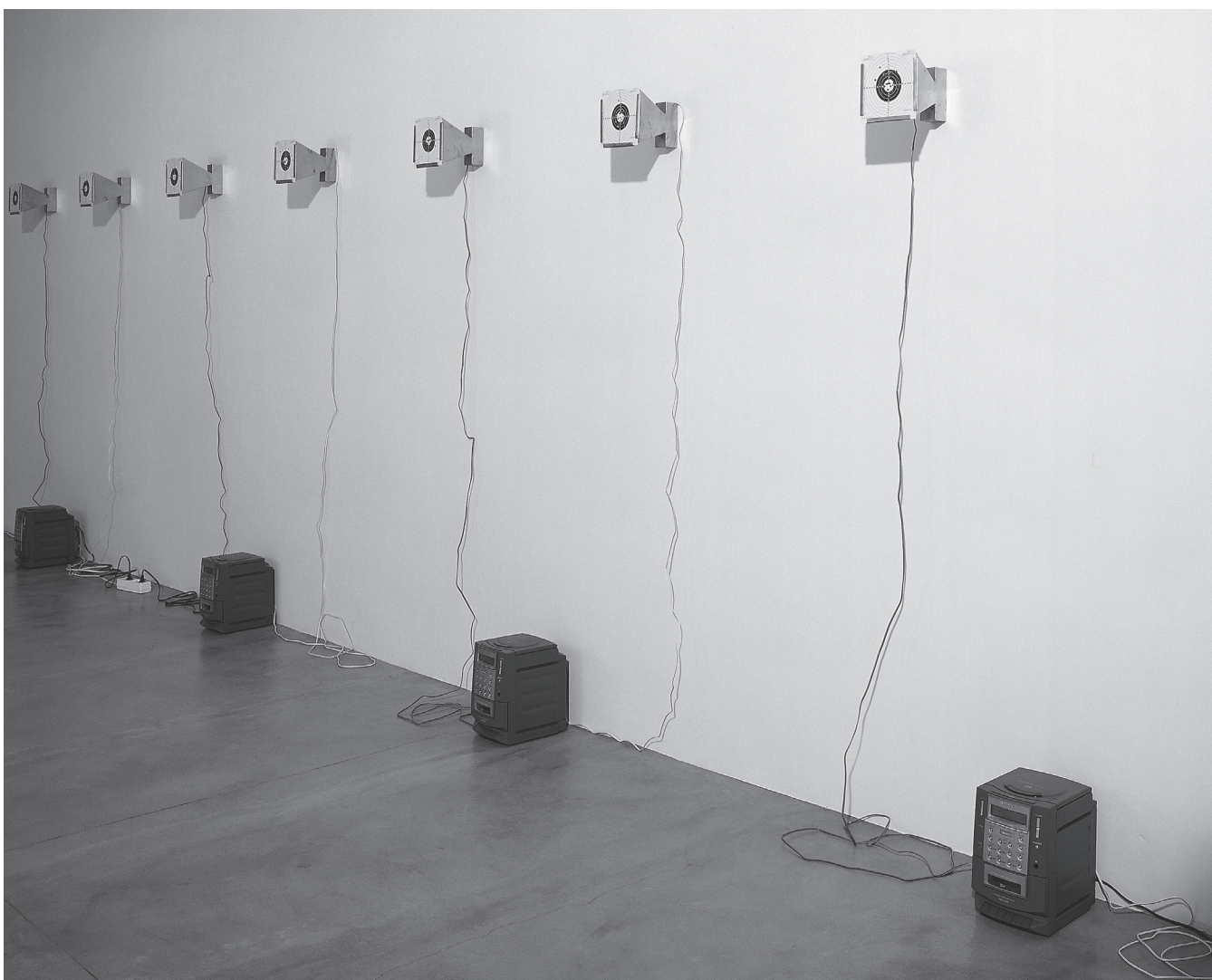
A relação do **olhar** e ser olhado é outro assunto explorado em vários trabalhos.

O olhar enquanto percurso físico quando se rebate o processo de comunicação, passando o emissor a receber e o recetor a emitir, encontra-se na obra criada e construída para ser olhada, “O quadro que vê”, de 1996, da série “Phase 3 eye can See”.¹

1 “Dum quadro espera-se toda a disponibilidade para ser olhado. Espera-se a oferta de sentido. Mas quando este se antecipa e decide, ele próprio olhar-nos, instala-se, seguramente, alguma angústia. O quadro rouba o nosso olhar e arrasta consigo o ponto de vista. O olhar do quadro, afrontoso e violento, é reforçado pelo uso de lentes convergentes. Ele olha-nos com uma autoridade professoral. E fá-lo a partir de uma superfície metálica semiespelhada que, com uma arrogância suplementar, dispensa e devolve o nosso olhar.

É como se a própria obra tomasse conta do autor. O olhar passa-se [para o lado da obra]. Ao fazê-lo destrói dois lugares: o do autor e o do leitor. A exterioridade do trabalho é questionada pelo reforço do seu ponto de vista [do ponto de vista da obra] – a obra deixa de estar no mundo, para passar a ser e a olhar o mundo. A moldura, espessa e larga para a dimensão do espaço que define, absorve e concentra o olhar do mundo. O mundo olha-nos através do quadro.”

SILVA, Paulo Cunha e - O quadro que vê. A Dupla Visibilidade do Olhar. 1996 . Porto. Canvas & Companhia Catalogo da exposição “Phase 3 Eye Can See” 600 ex.



Neste quadro o conjunto formado pelo emissor e recetor é encarado como objeto e materializa-se numa linha conceptual formada pelos vetores que ligam o que é visto, o que vê e o espaço que vai de um ao outro. O objeto é coisa > assunto > matéria > tempo >... >, e espelha devolvendo o olhar, mas, simultaneamente, olha o observador que se auto reflete nestas considerações.

O **espaço** materializado é, também, motivo de pesquisa em obras como “iPhonophoto”, que envolve o espaço virtual como suporte e depósito de substância assimilável, ou na instalação “Target”, de 1999, onde a ação e o resultado se encairam, colocando o observador no meio; é o espaço não representado, mas convocado que se converte em matéria, suporte e ideia.

O espaço e o tempo encontram-se incluídos quando se dispara uma máquina fotográfica. Há, também, vários dados que se prendem à hora da execução; uns, ficam subjacentes na memória de quem a faz, ou aos requisitos técnicos associados à evolução dos meios, outros, naturalmente, ficam congelados na própria imagem que se obtém.

Se, por um lado, se reconhece a imagem associada a um sítio, personagem ou coisa, por outro lado, a informação que está presa ao ato, contém dados que também são parte do objeto fotográfico, como o tamanho, a resolução do ficheiro e o local onde a ação se desenrolou. Ao fotografar um assunto que se encontra a uma distância suficiente para ser outro lugar, que não aquele onde se encontra o fotógrafo, mesmo que o resultado seja visivelmente um local geográfico diferente, não será absolutamente erróneo e inadequado dizer-se que a imagem pertence ao ponto onde se encontra o autor. Por exemplo, uma fotografia disparada em Viseu, mas que capta a Serra da Estrela. É certo que o registo da imagem é discordante do sítio onde foi feita, mas a distância está envolvida nesse mesmo resultado; o tempo que se leva a alcançar esse outro lugar, não está necessariamente registado, mas sim incluso; o espaço/tempo tanto está presente, como que representado ou interpretado no traçado da imagem. Exemplo desta reflexão encontra-se nas *photocollage*² de David Hockney que incorporam no plano do

2 Entre 1982 e 1987, David Hockney trabalhou com photocollage, criando uma série de trabalhos a que chamou joiners.

Estes Joiners são uma série de fotografias tiradas de diferentes pontos de vista, organizadas e sobrepostas de modo a criar uma única peça. Ao fazer as fotografias de pontos de vista cuidadosamente selecionados, e ao reorganizá-las, Hockney muda a forma aparente de espaço e introduz o elemento do tempo no trabalho.



trabalho essa linha entre o que é fotografado e o fotógrafo autor:

Estabelecendo um paralelo entre o disparo da máquina fotográfica e a captação áudio, encontra-se o espaço e o tempo como denominadores comuns que influenciam as duas ações. Mas, enquanto na imagem fotográfica o espaço é enquadrado e o tempo congelado, na reprodução áudio o espaço pode manter-se e o tempo é replicado. A fotografia *s/título*, de 1999, da série “Target”, incluiu uma sequência de imagens que remete para o tempo, mas não deixa de ser um tempo congelado em vários instantâneos. Já em “*ptOneminute*”, a duração da peça áudio ajusta-se rigorosamente ao propósito porque a premissa entre a ideia e a consequência é a mesma.

O **som** é a propagação de uma frente de compressão ou onda mecânica e implica o tempo. Os mecanismos de armazenamento e reprodução do som permitem replicar e interpretar essas compressões, mas a matéria e o tempo continuam presentes.

Na instalação “Dupla sombra”, a verdade dos objetos apropriados, não perdendo as suas características, afasta-se do contexto habitual, dando lugar a uma nova forma significativa que também agrega as suas premissas funcionais. O som, redesenhado pelo processamento, acentua e ajusta-se à nova forma e faz-se pagar por materiais que o condicionam a uma diferente sonoridade.

Há imagens e objetos que envolvem o som mesmo que este não se encontre presente. Uma partitura tradicional é visual, certamente ligada a uma escrita própria dos conteúdos musicais e sonoros, que, por si só, não debita o som, mas inevitavelmente a ele está afeta. Um disco vinil contém o som e reedita a sonoridade armazenada, quando emparelhado com um leitor adequado, mas também é uma coisa visual que o incorpora. Ambos são substâncias que encerram a ideia do som.

A fita magnética (ou banda magnética) é um *media* de armazenamento que consiste numa fita plástica coberta de material magnetizável. A fita pode ser utilizada para registos de informações analógicas ou digitais, incluindo áudio, vídeo e dados de computador. A instalação “Rastos”, de 1997, é um trabalho que se forma entre duas paredes, frente a frente. Numa das paredes está colocada, ao nível do ouvido, uma campânula de metal. Na parede oposta espalham-se bobinas de fita magnética sem registo sonoro gravado. As fitas estão parcialmente desenroladas e soltas de



cada uma das bobinas e seguem pelo espaço que separa as duas paredes, deixando notoriamente um indício desenhado, para se reunirem dentro da campânula.

A imagem origina a dúvida no que se apresenta exposto. É possível olhar para a peça como se todas aquelas bobinas tivessem sido disparadas pela boca da corneta, projetando-se e amontoando-se na parede contrária. Mas também não é impossível olhar para um reverso, que anuncia a quantidade de informação associada a todos aqueles objetos que armazenam dados e se dirige, em movimento contrário, para um único ponto de escuta. Em os ambos casos, temos presente o rasto, no espaço e no tempo, que os separa.

O enredado de conceitos e desígnios que presidiram à conceção das obras reunidas, também se desenha nas relações que acabam por estabelecer entre si. São obras feitas das mesmas preocupações e, como tal, prolongam-se e contaminam-se com idêntico magnetismo.

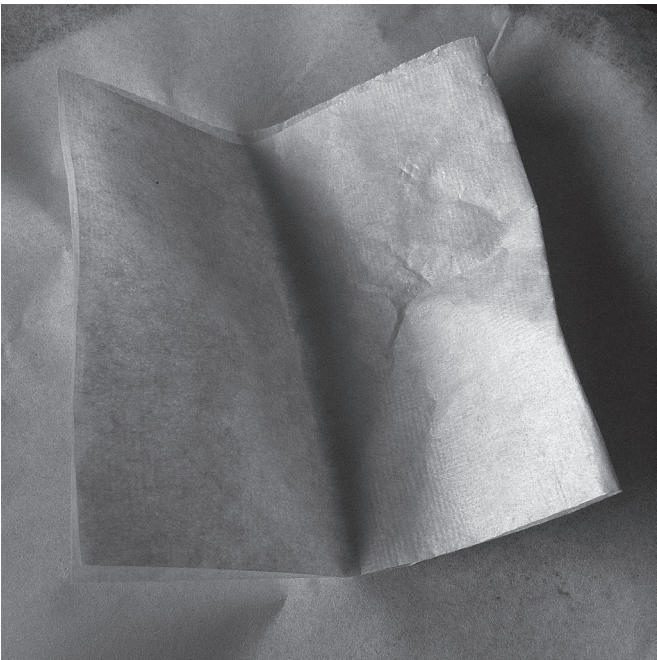
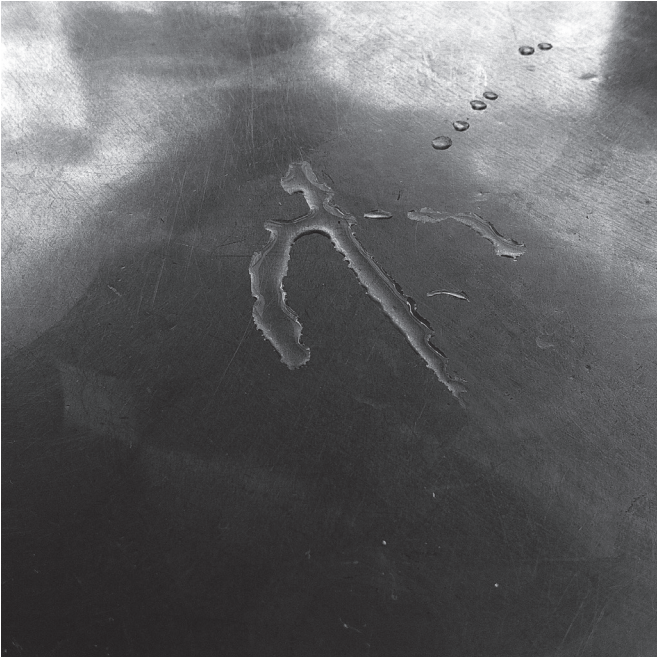
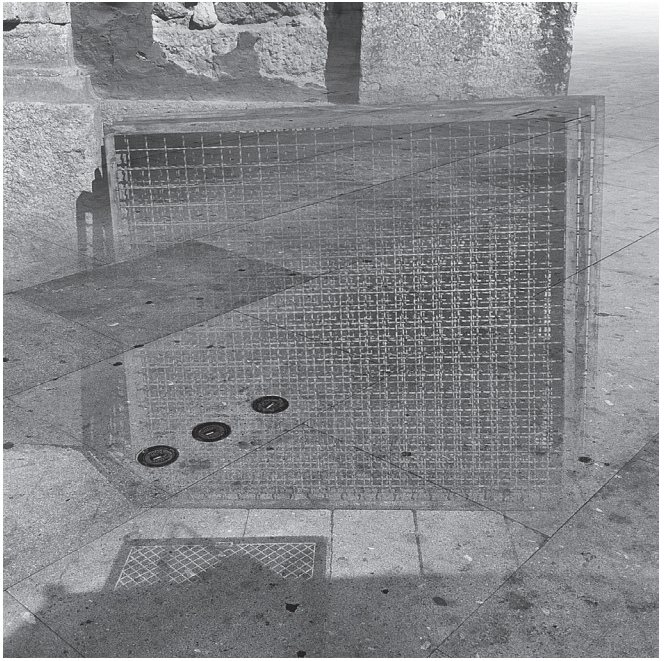
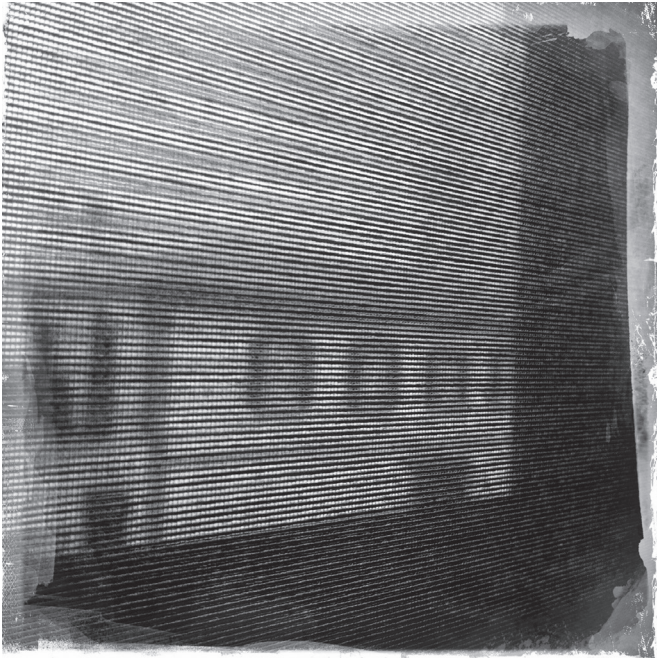
Todo o género de referências externas têm o seu lugar e relevância, mas nesta revisão/recomposição da obra produzida, as opções foram claramente as de assumir um olhar pessoal que revisita o objeto de trabalho.

Este trabalho de reflexão e análise da obra realizada foi pensado e arrogado como artista e, por isso, construído com processos idênticos aos adotados na criação e na prática artística, de uma investigação em ação.

Num ato de emancipação reafirmado, as obras adquirem o poder de, em conjunto, confrontar o autor, dando-lhe informação suficientemente forte para defender um discurso próprio.

São as obras que ditam o que são. Cruzam-se e cosem-se, ancorando as mesmas preocupações que existiam aquando da sua construção, e que nesta revisão adquirem a possibilidade de se replicar. Situam-se num tempo balizado e restrito, mas a capacidade de influenciar ou dar continuidade ao que está à sua frente é a mesma que se aferiu com o que ficou para trás.

Apesar da revisão se concentrar no período de produção entre 2005 e 2011, é impossível esquecer o cruzamento e as relações que existem com os trabalhos anteriores. A inclusão de obras que se situam fora do período de reflexão e a exclusão de outras, não se fez regular por uma regra hierárquica. Incluem-se como



paradigma da coerência do trabalho produzido e confirmam que o cruzamento das peças se mantém fiel ao propósito do primeiro impulso construtivo, que se reflete nas linhas que as reúne.

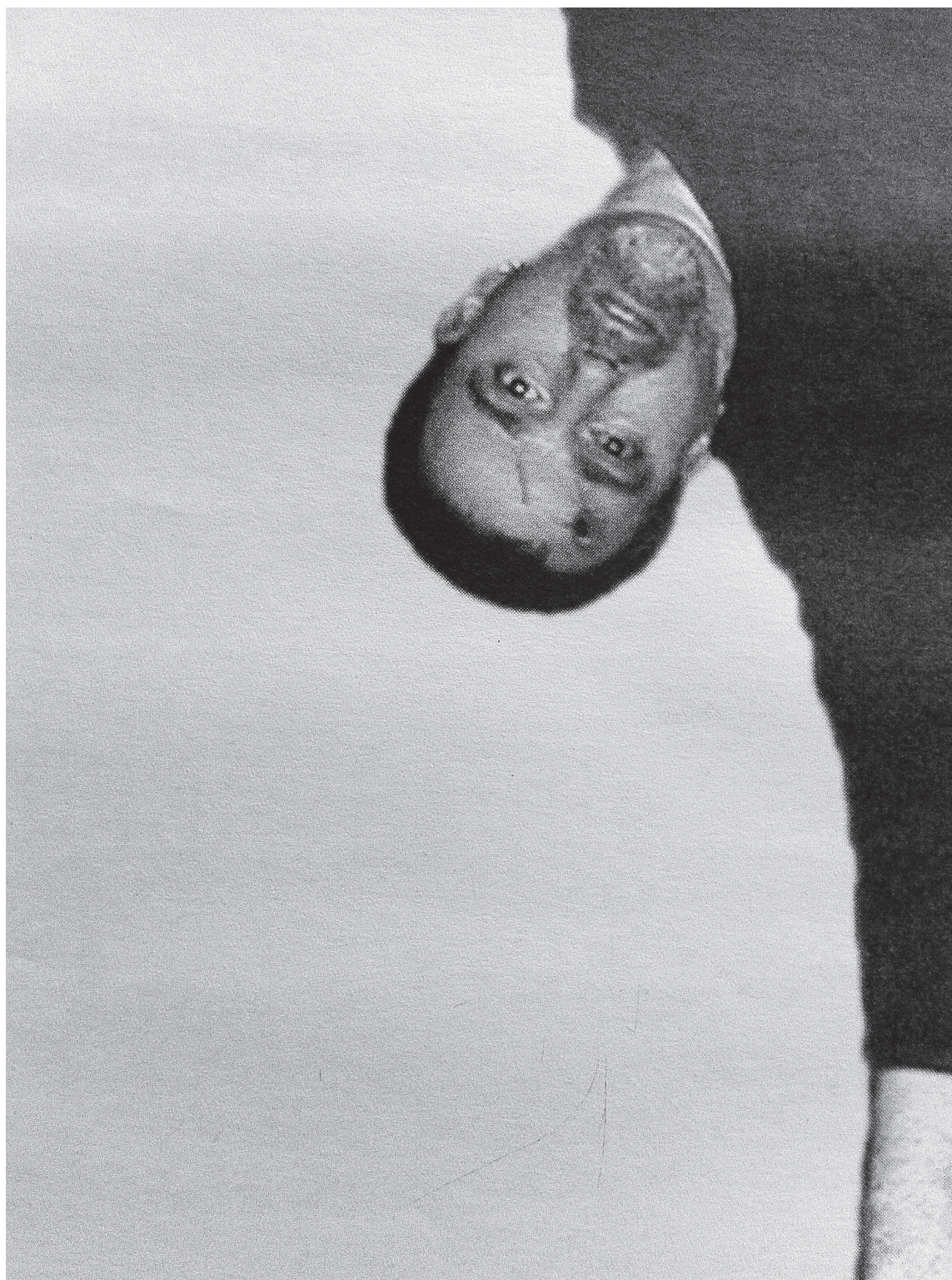
Parte das obras produzidas, principalmente na última década, agrupam-se e combinam-se num espaço de progressão produtiva, assente numa *timeline* que serve de suporte a um novo trabalho formado por outros já concluídos, alcançando a construção feita de uma trama de relações e de ideias, que desenham percursos como mapas e definem estruturas. As linhas percorrem uma área que é uma súpula do tempo e do trabalho plástico, associando conceitos recorrentes como: colagem, apropriação, memória, matéria, som, espaço, tempo, suspensão, contaminação, preconceito, acidente, trajeto ou objetivo.

O resultado desta delineação recupera o patamar da incógnita que tem lugar na produção artística e mostra-se como um emaranhado de linhas, entre e sobre um suporte, com características organizadoras e esquemáticas.

Lê-se como um percurso no tempo de um mapa desvendado e esclarecido, repleto de pontos de partida, de passagem e de chegada, entrelaçados no próprio tempo. Vê-se como a área onde assentou uma pintura em construção que recebeu gestos intencionalmente prolongados para lá dos limites do suporte. Ficaram, por isso, registos e formas que configuram o contorno da obra, para lá do que é o propósito, mas que são parte e momento da ação. Estes registos não estão dentro do *objeto pintura*, mas fazem parte do processo construtivo, do universo da linguagem plástica.

O avesso de cada obra, e de todas em conjunto, pode ser lido como uma instrução que acrescenta dados, revela processos de construção, relação de ideias, ou mesmo, que destapa o que está oculto. No entanto, ao mostrar esse lado, a informação dada pode condicionar a leitura mais aberta e livre que as obras de arte devem ter. Esta inevitabilidade não deveria fechar a obra, a ponto de apagar todas as formulações teóricas, formais ou poéticas, montadas por quem observa e pensa acerca das mesmas.

Este *virar do avesso*, de parte da obra das últimas três décadas, inclui-se, também, no traçado do mapa que indica caminhos e direções, mas que não esclarece a geografia, as paisagens, o terreno, os declives, as texturas e os sons.



Perder o caminho ou ir a *corta-mato* permite a experiência dos sentidos.

Numa conclusão existe sempre um remate, um desfecho, uma dedução ou uma ilação, mas nesta (in)conclusão há um ponto que parte de um “tiro”, que atira em direção a um **objetivo**, desenha uma **trajetória** que se perde em vários outros pontos, para encontrar um “Final Mente” que, em forma de ricochete, restitui a responsabilidade a quem o despoletou.

CDs

CD áudio 1

- 1 - Todos Já - 3'18"
- 2 - TakeOffLoopOn - 5'51"
- 3 - Atmosfera Reduzida - 2'00"
- 4 - Tuning Tone - 2'00"
- 5 - pt_live_brg05 - 6'09"
- 6 - Safe (Long Stereo Version) - 15'33"
- 7 - ptOneminute - 1'00"

CD áudio 2

- 1 - Cool-age - 60'00"

CDr

Virar do avesso - linhas que cosem o trabalho · 2005 - 2011. pdf

Pedro Tudela CV + Bibliografia acerca do autor (seleção).pdf

Créditos das imagens

fotografias e desenhos de Pedro Tudela exceto:

pág. 56, 58, 60, 250, 252 - João Tuna

pag. 104, 106, 108 - Carlos Cunha

pág. 132 - João Paulo Lima

pág. 124 (1ª), 174, 182, 186, 192, 206, 208, 218 - design Miguel Carvalhais

pág. 188 - http://zerom3.net/eng/detall_obres.php?id=17

pág. 198, 200, 202 - Manuela São Simão

pág. 204 - Vítor Joaquim

pág. 206 (1ª), 210 (1ª) - Lia

pág. 222 - Rosi Avelar

pág. 224 (1ª), 230 - Rui Minderico

pág. 226 - Álvaro Pereira

pág. 228 (2ª) - André Carvalho

pág. 224 (2ª), 232 (1ªs) - Pedro Almeida

pág. 238 (1ª) - Susana Chiocca

pág. 238 (2ª), 240 - Manuela Barile

